POR SÓLO 3,99€ JUEGO COMPLETO PARA PC «FX FÚTBOL 2.0» ¡GRATIS!

Nº 242
ABRIL 2015

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía



¡REPORTAJE EXCLUSIVO!

GUILD WARS 2: HEART OF THORNS

¡LLEGA LA PRIMERA EXPANSIÓN DEL MMO!

¡REPORTAJE EXCLUSIVO!

WORLD OF WARSHIPS

¡VISITAMOS WARGAMING Y PROBAMOS EL FREE-TO-PLAY BÉLICO MÁS ESPERADO!

JUEGOS DEL MES

- RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2
- GAME OF THRONES: THE LOST LORDS
- ASSASSIN'S CREED: ROGUE
- WHITE NIGHT
- SID MEIER'S STARSHIPS
- GROW HOME
- SHADOWS: HERETIC KINGDOMS
- WARHAMMER 40.000: ARMAGEDDON



¡EL ROL MÁS BRUTAL LLEGA A TU PC!

THE WITCHER 3 WILD HUNT

¡ASÍ SERÁ EL JUEGO DEL AÑO!

AÑO XXXI Número 242



P.V.P. CANARIAS 4,14€



JUEGO PARA PC VALORADO EN 10€... ¡DE REGALO!

FX FÚTBOL 2.0

¡EL REGRESO DEL MEJOR MÁNAGER ESPAÑOL!

INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR



MSI recomienda Windows.





AG240 GAMING
All-in-One PC

Tarjeta gráfica dedicada NVIDIA® GEFORCE® GTX 960M

Pantalla 23,6" FHD
LED Retroiluminado 4K (3840 x 2160)
Tecnología IPS Technology
Táctil, 10 Puntos

Procesador
Intel® Core™ i7-4720HQ
2.6GHz - Turbo 3.6GHz

Almacenamiento
2TB (5400rpm) 2.5"HDD /
128GB SSD mSATA x 2 RAID 0

Diseño Ultra Fino
Diseño fino y sin marco,
con un grosor de 21mm.

Memoria RAM 16GB,
DDR3L 1600 MHz,
DDR3 SO-DIMM
2x Slots, max 16GB



Controlador Gráfico
Tarjeta gráfica **NVIDIA GeForce GTX 960M**
2GB GDDR5





NO. 1 IN GAMING

Procesador Intel® Core™ i7
Trabaja y Juega con Intel Inside®


Less Blue Light


Anti-Glare Display


Anti-Flicker



IPS Wide View Angle



Ultra-Slim



Gaming LAN


Nahimic Audio Enhancer



10P-Touch (optional)



USB 3.0



Super RAID 2



¿Se acabó el año?

Bienvenido a **Micromanía**. Seguro que estás pensando qué sentido puede tener el título que hay encima de estas líneas. Acabamos, como quien dice, de empezar 2015, entonces... ¿qué es eso de preguntar por el fin del año? Bueno, es casi seguro que para muchos jugadores de PC -aunque no en un sentido literal, claro- va a ser así. No ahora, sino a partir del **19 de mayo**, más concretamente, fecha en que por fin llegará **«The Witcher 3 Wild Hunt»**, del que no es nada arriesgado ni exagerado decir que es uno de los juegos más esperados del año, sino el que más. Más aún tras los retrasos que ha venido sufriendo desde 2014. Por eso, porque muchos ya lo consideran como **el juego del año**, hay que preguntarse qué puede venir después que sea capaz de eclipsar el nombre del título de **CD Projekt RED**. Y por eso, también, hemos querido revisar todo lo que esperamos de la nueva aventura de Geralt de Rivia en un completo reportaje y darle la portada de este número de Micromanía.

Pero no es, claro, el único gran juego que llegará en 2015. Ahí tenemos **«World of Warships»**, del que te contamos todo lo que se sabe hasta el momento tras visitar los estudios de Wargaming en San Petersburgo. Y también tenemos un avance de **«Heart of Thorns»**, la expansión de «Guild Wars 2», que promete dar un empujón al soberbio MMO de NC Soft. ¿Se ha acabado ya el año? ¿No hay más grandes juegos que esperar? Por supuesto que hay más...

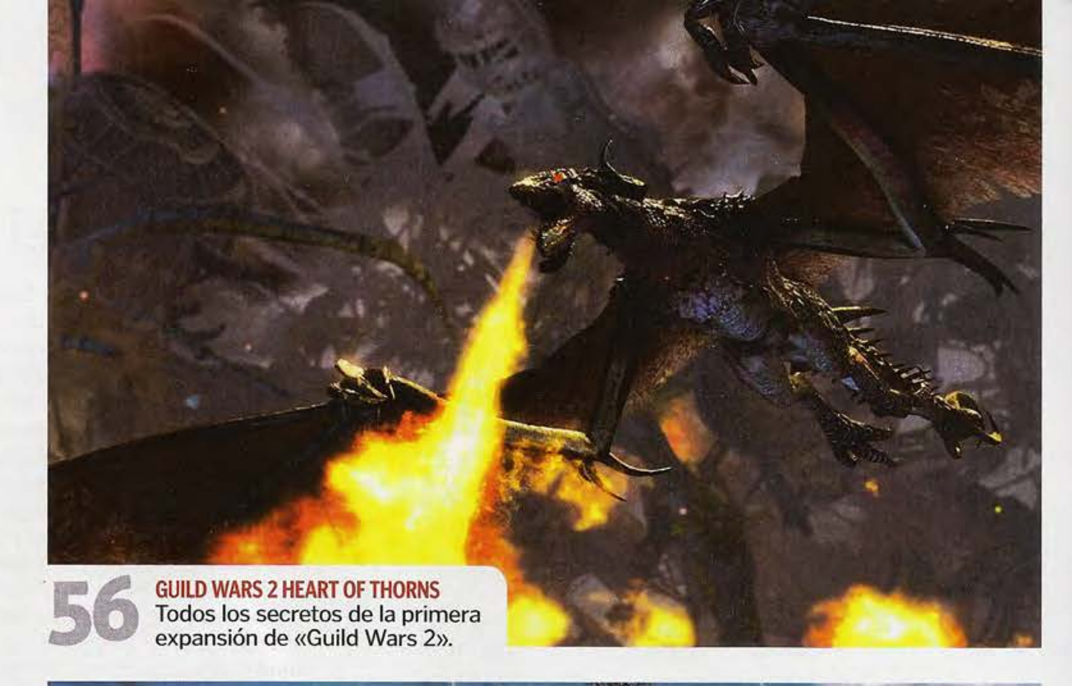
Queda mucho por delante

Claro que queda mucho por venir. No sólo tenemos en la sección de review de este mes algunos juegazos que ya podemos disfrutar, sino que tenemos para los próximos meses mucho por delante: **«Battlefield Hardline»**, **«GTA V»**, **«The Phantom Pain»**, **«Project CARS»**, **«Batma Arkham Knight»**. Es cierto que **«The Witcher 3»** es algo muy, muy esperado, pero el año no se ha acabado. En este número vas a encontrar mucho y muy bueno también en todas las secciones habituales de noticias, previews, Comunidad, etc. y, además, te ofrecemos un nuevo **juego de regalo** de FX, que a buen seguro te hará pasar muchas buenas horas en 2015: **«FX Fútbol 2.0»**. Disfruta Micromanía.

Francisco Delgado Director de Micromanía

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

SUMARIO



56 GUILD WARS 2 HEART OF THORNS
Todos los secretos de la primera expansión de «Guild Wars 2».



90 WORLD OF WARSHIPS
Te contamos cómo será lo más nuevo de Wargaming.net.



26 RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
La resurrección del mítico survival horror, con todas sus novedades.

18 **THE WITCHER 3 WILD HUNT**
Así será el juego más esperado del año para los fans del rol.



64 **FX FÚTBOL 2.0**
Descubre las principales características del juego de regalo del mes, «FX Fútbol 2.0», y los pasos necesarios para disfrutarlo.

ÍNDICE POR JUEGOS



GRANDES ENEMIGOS

En los juegos de **acción** siempre se habla de la importancia del diseño de la jugabilidad, de los escenarios, de los protagonistas... Sin embargo, el rival, el adversario, el **enemigo** es, en realidad, uno de los pilares de cualquier juego de **acción bélica** que quiera hacerse un nombre en el género. Como en el cine y el teatro, la Némesis es clave para el héroe.

Los clásicos malvados de los juegos bélicos, los nazis, que el renacimiento de **«Wolfenstein»** nos devolvió el pasado año, surgen de nuevo en la nueva entrega de la saga, que narrará los acontecimientos previos a «The New Order». Mayo traerá el nuevo auge del Reich en **«The Old Blood»**, que mezclará la terrible realidad con el "what if?". ¿Listo, B.J.?



Avances tecnológicos

En las últimas semanas, con la GDC, hemos asistido a un aluvión de importantes novedades tecnológicas que modelarán el futuro de los vídeojuegos. ¡Conócelas!

VALVE

La compañía propietaria de Steam dio la campanada estos días. Esperábamos algún anuncio importante en la reciente GDC, pero nadie esperaba que fuera acerca de un proyecto de realidad virtual tan avanzado el **HTC Re Vive**.

En silencio, desde que años atrás el mismo Gabe Newell mostrase su interés por estas tecnologías, la compañía ha ido poniendo en práctica sus planes que, ahora que los vamos conociendo, amenazan con robarle el bocadillo a los pioneros de Oculus. Sin asumir riesgos innecesarios, Valve ha dejado los detalles técnicos en manos del fabricante HTC y se ha ocupado de establecer las prioridades para el sistema SteamVR y su modelo comercial.

Tecnología superior

La versión de desarrollo del HTC Re Vive tiene prevista su salida este verano por unos unos 350 € y estará enfocada a los videojuegos. Su panel ofrecerá una resolución de 1200x1080 para cada ojo y todo ello, al parecer, sin ocasionar mareos. El posicionamiento estará a cargo de 70 sensores. Tienes más detalles en **www.htcvr.com**



¡Alianza estratégica! El sistema SteamVR será un kit completo que contará con la tecnología del visor HTC Re Vive y todo el soporte de la poderosa plataforma Steam. ¿Imbatible?

NVIDIA

En un momento en el que NVIDIA se encuentra en una posición de privilegio en el ámbito del hardware gráfico y después de dar el último paso con la serie de GPU GeForce 9xx, cualquier posible novedad era un absoluto misterio. Sí, de la imponente gráfica GeForce GTX TITAN X ya se había filtrado algo en Enero, pero tal demostración de fuerza tenía poco de sorprendente, la verdad. Aunque sí interesante, dada la pugna con AMD.

El momento propicio

Lo que sí han sido una sorpresas son las tecnologías por las que NVIDIA apuesta, no tanto por el hardware en sí, sino por su decidida insistencia. Vuelve a la carga con **GRID**, su tecnología para dar soporte a un servicio de juegos por streaming. La cosa va en serio, porque juegos tan serios como «Batman: Arkham Knight» o «The Witcher 3» estarán en la oferta. También renueva su consola **SHIELD** con una versión de sobremesa más potente y asequible. Tienes un adelanto de todo ello en **es.nvidia.com**



¡Potencia gráfica en formato micro! Equipada con el nuevo chip Tegra X1, la nueva SHIELD promete un altísimo rendimiento con un precio alrededor de los 200 €.

AMD

De la tecnología que AMD podría mostrarnos en la Game Developers Conference, sí que nos habíamos hecho una idea más o menos clara. Pensamos que las nuevas GPU de la serie 300 se llevarían todo el protagonismo... Y sí, toda una tarjeta gráfica Radeon R9 390X estuvo allí, mostrando su potencial sin decepcionar las expectativas que venían levantándose. Aunque tales tarjetas –las de gama alta– no llegarán hasta el tramo final del 2015. También se anunció el recién estrenado FreeSync para eliminar parpadeos (similar al G-Sync de NVIDIA) para GPUs AMD y monitores compatibles.

Anuncios inesperados

Pero nada de lo anterior, que no está nada mal, resultó muy llamativo. Nada comparado con el definitivo abandono de la API AMD Mantle con la frase: "Centraos en DirectX12". Lo mejor fue la apuesta de AMD por la tecnología de realidad virtual, con LiquidVR. Explicada mediante demos, consiste en una solución destinada a optimizar los juegos para realidad virtual –en base al hardware de AMD– dando soporte a visores de cualquier fabricante.
wwww.amd.com

LiquidVR no es un nuevo visor sino una compendio de tecnologías destinado a favorecer el desarrollo y disfrute de las aplicaciones en realidad virtual.

¡125.000.000 DE CUENTAS ACTIVAS EN STEAM!

y más de 9 millones de usuarios simultáneamente. La red de Valve aumenta su dominio en el mercado de PC.



STEAM HARDWARE STORE

Aunque el plato fuerte de la GDC fue el sistema SteamVR y su visor HTC, Valve también nos tenía reservadas algunas sorpresas y noticias más concretas sobre esperadas novedades. En el ámbito de lo ya conocido, las **Steam Machines** pata negra, que fijan para noviembre de 2015 para su salida, como el resto de novedades. El **Steam Controller** que acompañará a estas máquinas por fin define su diseño y características. Y, como novedad, Valve ha desvelado el **Steam Link**, una solución para disfrutar de tus juegos de Steam en la tele del salón. Todo ello se comercializará en la nueva tienda online de harware de la red Steam. Visita **store.steampowered.com/**

¡Diversificación y convergencia! Jen-Hsun Huang, el mediático director ejecutivo de NVIDIA, llevó las riendas de la presentación de SHIELD y GRID, dos tecnologías que se alejan del ámbito estricto de las tarjetas gráficas, pero que sustentan un ecosistema de hardware con nuevas posibilidades para disfrutar de los videojuegos.





LiquidVR: la búsqueda de la sensación de presencia en un mundo virtual. AMD está decidida a eliminar obstáculos que nos impiden percibir la realidad virtual como real; como la latencia, por ejemplo. Algo que involucra a todos los estadios de procesamiento. Si lo consigue, los juegos de RV lucirían más reales.

HYPE

Trine 3, sólo para PC



La GDC también nos ha dejado el anuncio de «Trine 3» una grata sorpresa, con una pinta estupenda. Esta vez llegará en exclusiva en PC y eso que la saga acumula siete millones de copias vendidas.

Descansen en paz

Este mes hemos de despedir a dos figuras de la industria y la cultura, el genial Terry Pratchett, creador del universo Mundodisco y también el pionero Steve Bristow, uno de los creadores de los clásicos «Breakout» y «Tank» de las primeras Atari.

Evolve sigue estando de estreno



Hacia el final de Marzo el juego añadirá dos nuevos mapas y la modalidad observador junto con otras mejoras gratuitamente. Y de pago, llegará el monstruo llamado Bégimo y cuatro cazadores más.

Adiós a Maxis

Electronic Arts echa el cierre los legendarios estudios de Maxis creadores de las sagas «SimCity y «Los Sims». Maxis fue fundada en 1987, aunque llevaba doce años perteneciendo a EA... Una pena.

Segundo Episodio de Life is Strange



¿Te gustó el primer capítulo, te convenció la review? Si jugaste la nueva aventura de Dontnod y te encandiló desde el 24 de marzo ya puedes descargarte el segundo capítulo, «Out of Time».

Titanfall 2 en marcha

Respawn ha corfimado estar inmersa en el desarrollo de «Titanfall 2». Al mismo tiempo, para el «Titanfall» original tanto el pase de temporada como los DLCs aparecidos son ahora gratuitos.¡Bien!

EL TERMÓMETRO

MUNDO HACKER DAY

Los próximos 28 y 29 de abril en Madrid tendrá lugar el Mundo Hacker Day 2015, una concentración más de 1500 hackers y expertos en ciberseguridad. Si no te lo quieres perder visita **www.mundohackerday.com**

ACCIÓN COOPERATIVA EN WARHAMMER



El estudio Fatshark ha anunciado un «Warhammer: End Times - Vermintide», un juego de acción cooperativa inspirado en la fantasía de Warhammer que se estrenará en PC en la segunda mitad de 2015.

WINDOWS 10 LLEGARÁ A LO LARGO DEL VERANO

El esperado sistema operativo adelanta su estreno al verano según ha anunciado la propia Microsoft. Será un lanzamiento simultáneo en 190 países y en 111 idiomas, y gratuito durante el primer año. Windows 10 traerá rendimiento mejorado, soporte para la API DirectX 12 con nuevas funciones gráficas, el navegador Spartan y el asistente de voz Cortana.

¡ESTRENO PARA SEPTIEMBRE!

Konami confirma el lanzamiento del esperado «Metal Gear Solid V: The Phantom Pain» para el próximo 15 de septiembre en PC, unos días después que en consolas.

BETA DE «OVERWATCH» PARA EL OTOÑO

¡Ojo, que del 16 al 18 de abril podrás adquirir las entradas de la Blizzcon! Pero si lo que te interesa es la acción online de «Overwatch», Blizzard planea la beta para este otoño. ¡Atento!

«STREET FIGHTER V» PARA AL AÑO QUE VIENE



La próxima entrega de la famosa saga de lucha de Capcom ya no te espera a la salida... La compañía dijo "a 2016"y luego desmintió cualquier fecha, pero este año, no habrá pelea.



La batalla de los motores gráficos

¡Nueva tecnología y herramientas de desarrollo "gratis" para todos! Mientras, la rivalidad con los engines 3D se deja notar.

El mercado de los videojuegos puede ser muy lucrativo, pero siempre incierto y competitivo. Lo mismo comienza a pasar con los engines 3D, y todas sus herramientas de desasarrollo asociadas. En la actualidad, con tal cantidad de estudios independientes, compañías y entusiastas desarrollando juegos, el "pastel del desarrollo" ha crecido enormemente, haciéndose cada vez más tentador... Y claro, a la hora de disputárselo, la gresca estás servida.

La pasada edición de la Games Developer Conference ha sido el escenario de llamativas críticas entre adversarios. En particular, la de John Riccitiello, antiguo presidente de EA –y habitual en nuestras lenguas de trapo– que ahora, como director ejecutivo de Unity, dijo algo así como: "Nosotros no somos peseteros [...] No hay royalties, no andamos jodiendo. Así de simple". La cosa venía a propósito del anuncio de Epic games de lanzar el esperado "Unreal Engine 4" gratuitamente. Al día siguiente se lanzaba también una versión gratuita de "Unity 5" (Unity Personal). Desarrollar es gratis, publicar juegos con una tecnología licenciada ya es otra cosa.

FUENTES ALTERNATIVAS

Para añadir más leña al fuego, declarando que la intención es mantener al PC en la vanguardia del desarrollo, Valve anunció pocos días después de la liza entre Unity y Epic –en el marco de la GDC– que su motor gráfico Source 2 (sucesor de la tecnología de «Half-Life 2») también sería una herramienta de libre acceso. Y agárrate, que Nvidia ha liberado el código fuente de PhysX. ¡Todo el mundo (que pueda) a desarrollar juegos!



«Unreal Engine 4» ha mostrado su poderío en la GDC ofreciéndose para el que se atreva a desarrollar. Lienciar un juego, eso sí, supondrá un coste considerable.



El modelo comercial de Unity ha revolucionado el desarrollo indie por su bajo coste. Ahora, con un modelo por cuotas, puede verse amenazado.





Crytek también exhibió en la GDC las bondades de su CryEngine. Desarrollar con él es gratis, pero hay que pagar para publicar juegos con su tecnología y así subsiste Crytek.



SALTO ENTRE MEDIOS

La insistencia con que los distintos medios intentan conectar entre sí es algo tan viejo como la propia industria del videojuego. Por lo general, un nombre conocido de una película de éxito -comercial- suele atraer a un buen número de jugadores. Los resultados artísticos en uno y otro caso no suelen tener mucho que decir en estos casos. El marketing y el sonido de la caja registradora suelen mandar. Pero siempre hay excepciones. Quizá el regreso en 2015 y en pantalla grande de un clásico macarra del cine de los 80, como la saga "Mad Max", pueda marcar la diferencia con Avalanche adaptando ese universo postapocalíptico a un juego de acción en un mundo abierto... ¿y de calidad? Soñar es gratis.

LANZAMIENTOS DE ABRIL

DEAD SYNCHRONICITY: TOMORROW COMES TODAY



Fictiorama nos presentan una nueva aventura gráfica ambientada, esta vez, en un mundo postapocalíptico. Saldrá en Castellano lanzada por Meridiem Games a un precio de 19,95 €.

Fecha de lanzamiento: 10 / 4 / 2015

FIRE

Diseñada a modo de comedia animada, esta aventura de exploración y puzles de Daedalic será lanzada por Meridiem en España a un precio todavía por determinar.

Fecha de lanzamiento: 10 / 4 / 2015

GRAND THEFT AUTO V

¡Ni un día de retraso más! La quinta y remozada entrega del sandbox de Rockstar ya no tardará. Esperemos. Ya sabes, costará esos 45,95 € que tanto tiempo llevas guardando.

Fecha de lanzamiento: 14 / 4 / 2015

GTA ONLINE

Como complemento ligado a «GTA V» el lanzamiento de esta nueva vertiente online también se ha visto retrasada. Admitirá 16 jugadores conectados, así que promete.

Fecha de lanzamiento: 14 / 4 / 2015

MORTAL KOMBAT X

NetherRealm reunirá nuevos luchadores y los clásicos de siempre en la saga para enfrentarlos en la gresca más brutal que se ha visto en PC. Warner lo lanzará por 49,95 €.

Fecha de lanzamiento: 14 / 4 / 2015

LOS SIMS 4: ¡A TRABAJAR!

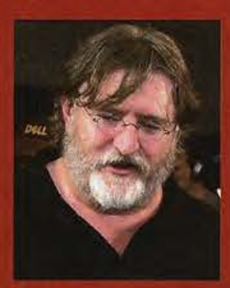


Este primer pack de expansión para «Los Sims 4» añadirá una vertiente laboral al juego y quizá es el último trabajo de Maxis antes del cierre del estudio. EA lo lanza por 39,95 €.

Fecha de lanzamiento: Abril de 2015

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



Frente a otros dispositivos que son infalibles para provocar mareos, hemos conseguido eliminar por completo el problema en el sistema SteamVR. Los mareos en el HTC Vive son del 0%.

Gabe Newell, Líder de Valve



Cometimos un error, uno tan sencillo como emplear colores apagados y de bajo contraste para renderizar el tráiler (Elder Blood) [...] Creo que habrá lugares donde todo nos deje con la boca abierta y nadie se quejará de *downgrade* pero, por desgracia, también habrá otros fragmentos donde el juego luzca peor.

Adam Badowski, Director de Marketing para «The Witcher 3»



Lo que habéis visto ni siquiera está en la calidad visual máxima. Nos guardamos eso para cuando compréis el juego [...]. ¡Queremos daros un "guantazo" con el impacto de sus gráficos cuando lo compréis!

Damien Monnier diseñador de jugabilidad para «The Witcher 3: Wild Hunt»



Sé que siempre digo que el próximo será mi último «Metal Gear», pero los capítulos que he dirigido y componen una misma franquicia y con «Metal Gear Solid 5» estoy cerrando el círculo: Será el último «Metal Gear Solid», y si la franquicia «Metal Gear» sigue, el presente es el último «Metal Gear».

Hideo Kojima - Creador de la saga «Metal Gear»



Cuando probé el visor (el sistema de realidad virtual de HTC y Valve) me sentí como la primera vez que visité Disneyland. ¡Fue absolutamente mágico!

Cliff Bleszinski (sagas «Unreal» y «Gears of War»), fundador de Bosskey Productions.



The Elder Scrolls Online abre todo su contenido

¡«Tamriel Unlimited» ofrece todo el contenido actualizado lanzado del MMO de Bethesda!

Apenas hace un año que «The Elder Scrolls» inauguró su mundo online, pero desde entonces no ha dejado de crecer. Un total de seis actualizaciones han ido sumando nuevos retos y contenido al popular MMO de rol. Y ahora que Bethesda ha decidido renunciar a las cuotas mensuales lanza una nueva edición bajo el título de «The Elder Scrolls Online. Tamriel Unlimited» que abre todo el contenido en el juego para PC y Mac. Por supuesto, los usuarios de una cuenta ya existente (activa o no) tendrán acceso a todo ello, incluyendo nuevas mazmorras, y los sistemas Justice y Champion.

El futuro de Tamriel

Con la eliminación de las cuotas obligatorias –aunque se mantienen los servicios Premium opcionalmente– «The Elder Scrolls Online» podrá acoger a muchos más jugadores, sin duda Bethesda invita a ello: **www.elderscrollsonline.com**

¡SIN CUOTAS MENSUALES!



La suscripción de pago ya no será necesaria en «TES Online», pero aquellos que lo prefieran podrán mantener sus cuotas dentro del nuevo sistema de afiliación premium "TESO Plus". De este modo será beneficiario de ciertas ventajas y obtendrá créditos para comprar toda clase de objetos virtuales de personalización, armas, etc. en la "Crown Store" del juego.



Tamriel sigue siendo tan desafiante como siempre, y ahora se accede con una nueva versión.



¡Diplómate en Unity 3D!

Si estás pensando en dedicarte al diseño de videojuegos, la UCAM te brinda la posibilidad de sacarte el primer título universitario de Unity

Cada vez más universidades incorporan grados y titulaciones específicas para el desarrollo de contenido digital y videojuegos, pero lo de la Universidad Católica de Murcia es todo un hito: nos ofrece el primer Diploma Universitario en Creación de Videojuegos con Unity 3D.

Es una oportunidad a tener en cuenta. El motor Unity 3D comprende una suite completa de herramientas de desarrollo y ha acreditado un alto nivel de calidad siendo la base de juegos como «Cities: Skylines», «Pillars of Eternity», «The Forest» o «Slender. The Arrival».



Contenido y coste

El curso está estructurado mediante una serie de lecciones en vídeo sobre el manejo de las distintas áreas y herramientas de Unity. Acceder al diploma tiene un precio de 300 € que pueden ser financiados mediante Paypal (50 € mes) y ofrece 8 créditos ECTS de la universidad. Por supuesto cuenta con soporte del profesor, ejercicios prácticos y asesoría telefónica. Tienes mas detalles en **www-ucam.edu**

LOS MÁS ESPERADOS

Al cierre de este número de Micromanía nos quedamos con las ganas de jugar con algunos títulos, pero hay movimiento. Pon al día tu calendario.

PARRILLA

BATTLEFIELD HARDLINE
19 DE MARZO DE 2015 · ACCIÓN · VISCERAL GAMES / EA · PC, PS4 XB ONE, PS3 Y XB 360
¡Esta vez las calles serán el campo de batalla!

GRAND THEFT AUTO V
14 DE ABRIL DE 2015 · ACCIÓN / AVENTURA · ROCKSTAR GAMES / TAKE 2 · PC, PS4, XB ONE, PS3, XBOX 360
¿Habrá merecido la pena tan larga espera?

THE WITCHER 3: WILD HUNT
19 DE MAYO DE 2015 · ROL/ACCIÓN · CD PROJEKT / NAMCO BANDAI · PC, MAC, PS4, XB ONE
La Caza Salvaje se aproxima inexorablemente.

CALENTANDO



PROJECT C.A.R.S.
MAYO DE 2015 · VELOCIDAD · SLIGHTLY MAD / NAMCO BANDAI · PC, PS4, XB ONE, WII U
¡La sensación de velocidad más inmersiva y real!

BATMAN ARKHAM KNIGHT
2 DE JUNIO 2015 · ACCIÓN/AVENTURA · ROCKSTEADY STUDIOS / WARNER BROS · PC, PS4, XB ONE
Batman se enfrenta sus más temibles enemigos

THE DIVISION
2015 · ACCIÓN / ROL MMO · MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT · PC, XB ONE, PS4
Su envergadura descomunal obliga a seguirlo.

EN BOXES

OVERWATCH
POR DETERMINAR · ACCIÓN · BLIZZARD · PC
Blizzard cambia totalmente de registro y promete las batallas de acción online más intensas.

DOOM
POR DETERMINAR · ACCIÓN · ID SOFTWARE / BETHESDA · PC, PS4, XB ONE
¿Nos lo mostrará Id en el próximo E3?

CYBERPUNK 2077
POR DETERMINAR · ACCIÓN/ROL · CD PROJEKT · PC, MAC, PS4, XB ONE
CD Projekt tampoco mostrará el juego el próximo E3... ¡Cualquier dato levantaría expectación!

¡La acción arranca este verano!

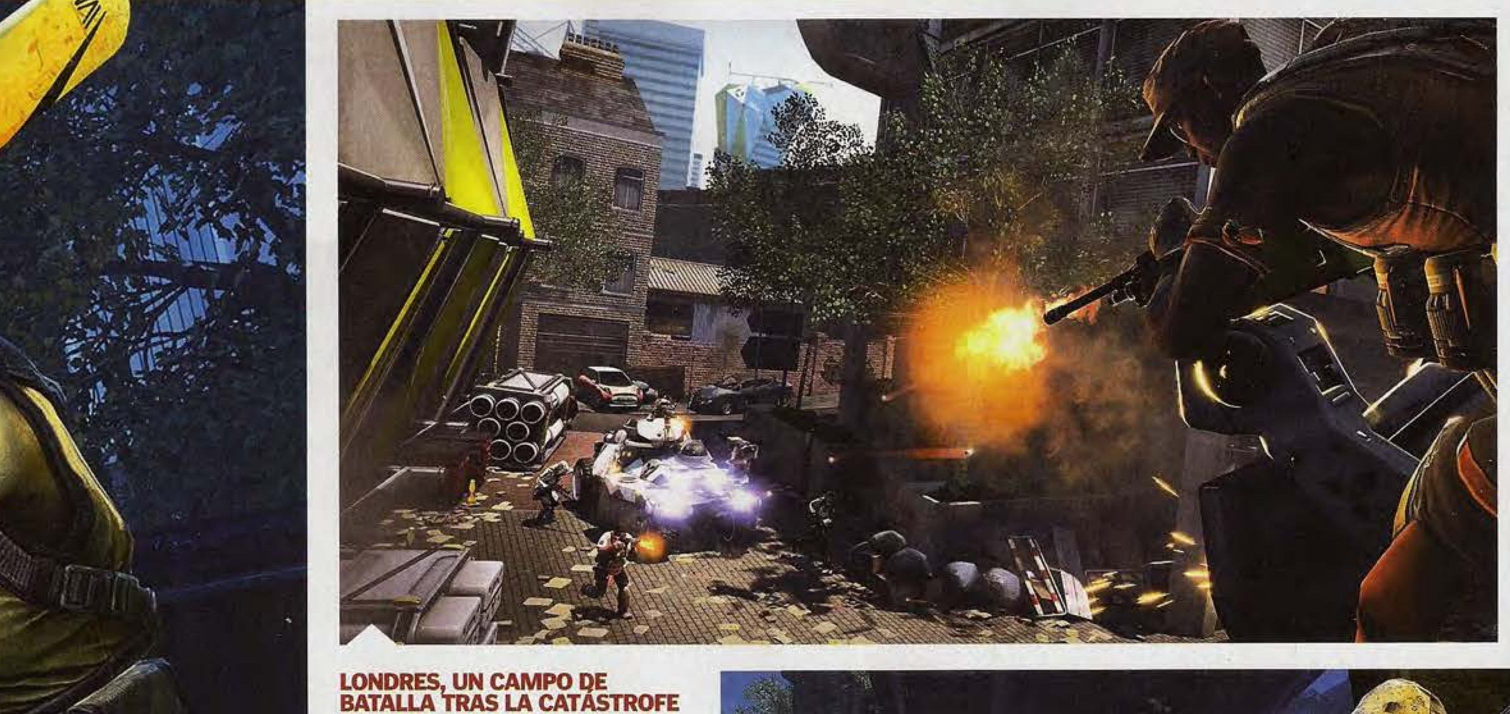
Dirty Bomb

✰ Acción multijugador ✰ SPLASH DAMAGE ✰ JUNIO 2015



¿CINCO U OCHO?

Los combates en «Dirty Bomb» se producen entre equipos de cinco u ocho miembros. Cinco contra Cinco u Ocho contra Ocho, combatirás por las calles y edificios de un Londres desolado y arrasado por la radiación, buscando hacerte con las riquezas que aún quedan en la ciudad, y conquistarla entera.



LONDRES, UN CAMPO DE BATALLA TRAS LA CATÁSTROFE

Bienvenido a la acción multijugador más espectacular de este verano. Splash Damage vuelve con un juego gratuito por equipos, para disfrutar de la acción más intensa en un escenario realmente único: un Londres postapocalíptico donde mercenarios combaten por el control.



LOS CREADORES DE «BRINK» Y «QUAKE WARS» VUELVEN A LA ACCIÓN MULTIJUGADOR, CON UN EXPLOSIVO JUEGO FREE-TO-PLAY

¡JUEGA EN EQUIPO Y VENCE A TUS RIVALES!

Organiza tu equipo con una amplia gama de personajes y coordina con tus amigos las habilidades de cada uno para desarrollar tácticas ganadoras. Podréis diseñar estrategias únicas según los personajes elegidos y la coordinación de vuestras acciones. Cada mercenario tendrá atributos específicos, entre los que podrás elegir tres para crear tu estilo propio y combinarlo con el resto del equipo. ¿Listo para combatir?



DOS MODOS DE JUEGO

La primera versión abierta de «Dirty Bomb» estará disponible este mes de junio con dos modos de juego: Objetivo -para completar objetivos de equipo como hackear un servidor mientras el equipo rival lo defiende- y Stop-Watch, donde los equipos se turnan en ataques y defensas de objetivos, contra el reloj.

EL AÑO DE LA ACCIÓN "MULTI"

Splash Damage se une a estudios como Epic, Blizzard y Gearbox **en un combate brutal por hacerse con el trono de la acción multijugador en 2015.** La apuesta de los creadores de Brink es el juego gratuito. ¿Serán capaces de situarse en ventaja saliendo antes que los demás? En junio empezará la lucha por la victoria total.

¡ASÍ SERÁ EL JUEGO MÁS ESPERADO DEL AÑO!

THE WITCHER 3 WILD HUNT

La nueva aventura de Geralt de Rivia está a punto de llegar a nuestros PC, y esta vez no viene solo. ¡Prepárate para la aventura más épica del Lobo Blanco!

Mientras escribimos estas líneas, faltan poco más de dos meses para que la mayor aventura de rol que imaginamos se instale en nuestro disco duro.

Han sido meses de espera –más de medio año– tras el terrible anuncio del retraso de la nueva entrega de «The Witcher», pero todo llega y todo pasa, como decía Machado, aunque nos da que en el caso de la próxima aventura de Geralt de Rivia, va a ser más bien todo llega y todo queda... Porque dudamos que podamos desinstalar «The Witcher 3 Wild Hunt» durante todo 2015, habida cuenta de lo que ha prometido CD Projekt RED con su más reciente producción. Han pasado cuatro años desde que nos sumergimos en el universo de rol fantástico más alucinante y real que recordamos, pero lo que está por venir promete ser algo realmente... ¡increíble!

La nueva aventura de Geralt promete ser más épica que nunca, por las múltiples innovaciones de diseño y concepto que CD Projekt RED ha llevado a cabop, amén del uso de un nuevo motor gráfico que promete dejarnos patidifusos.

En busca de Ciri

Si conoces las novelas de Sapkowski no hace falta que te presentemos a Cirilla de Cintra, la hija de Pavetta, la Leona de Cintra. Ella, uno de los personajes clave en la saga literaria, aparecerá, por fin, de forma explícita, en el nuevo juego del brujo. Y, como ocurre con los libros, se convertirá en el eje de la trama principal de «The Witcher 3». Si no la conoces, y para no hacer demasiados spoilers, digamos que Ciri es una fuente de poder tras que la que andan muchos personajes poderosos del universo de «The Witcher». Es un símbolo y más que eso.

Gran parte de la trama del juego nos pondrá en la piel de Geralt en busca de Ciri, pero el juego nos mostrará también parte de la infancia de la princesa del pelo color ceniza, cuando Geralt se convirtió en su mentor en Kaer Morhen.



Triss, Geralt y Yennefer. El poder que acumulan entre los tres es tremendo, pero el desafío de «Wild Hunt» está a la altura.

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Rol/Acción**
- Estudios/Compañía: **CD Projekt RED/ Bandai Namco**
- Fecha prevista: **19/5/2015**

CÓMO SERÁ

- Será **un juego de rol y acción**, continuación de la saga de aventuras de Geralt de Rivia.
- La historia se desarrollará en **un enorme mundo abierto** que podremos explorar con toda libertad.
- En la trama aparecerá como un personaje esencial **Ciri, la pupila de Geralt**, princesa de Cintra.
- Usará **un nuevo motor gráfico** que hará uso de las más avanzadas tecnologías de hardware.
- Ofrecerá **16 DLC gratuitos a los** que compren cualquier versión.



¡Por qué siempre se meterán con el hombre equivocado! La presencia de Geralt a veces incomoda al poder, pero ya está acostumbrado.

LA PRINCESA DEL PELO COLOR CENIZA

Las primerísimas imágenes que aparecieron de «The Witcher 3» en cuanto a su material de desarrollo -bocetos y demás- parecían presentar a un personaje de pelo cano que cabalgaba junto a Geralt. Pero CD Projekt RED no quiso confirmar ni desmentir entonces los rumores que se extendían sobre la verdadera personalidad del jinete, que apuntaban a Ciri, la pupila del brujo y eje de gran parte de la saga de novelas, aunque personaje secundario durante gran parte de la misma. Finalmente, el estudio no sólo confirmó su presencia en «The Witcher 3 Wild Hunt» -incluyendo la época infantil en Kaer Morhem-, sino que será un personaje jugable en la aventura.



No sabes con quién te estás metiendo, amigo... Y no, no se lo dice este villano a Geralt. Se lo decimos nosotros al villano.

Sin embargo, la gran novedad que promete «The Witcher 3» es que Ciri se convertirá en un segundo personaje jugable. No sólo es la primera vez en la saga, sino que abre un abanico de posibilidades enorme sobre el combate y el diseño de acción. Ciri es alumna de Geralt en los libros y aprende casi todos sus trucos antes de desaparecer y pasar por una oscura etapa en un grupo de delicuentes adolescentes, así que imagina lo que podrás hacer controlando a un personaje tan poderoso –o casi– como Geralt de Rivia, pero en un nuevo contexto.

Esto nos lleva también a plantearnos el nuevo diseño de combate que el estudio ha desarrollado para esta nueva entrega del juego. En principio la base establecida en «Assassins of Kings» se mantiene, aunque más pulida. Los poderes derivados de las señales serán accesibles por ataques o a través de la rueda de inventario, ralentizando la acción, aunque el estudio también ha prometido que será más dinámico y habrá sorpresas.

Un mundo enorme...

Otra de las novedades ya conocidas de «The Witcher 3» será el cambio de su mundo de juego a un entorno abierto, así que las visitas que hagamos a Novigrad o las islas Skellige no precisarán de abruptos cambios, transiciones o cargas que desconec-

ACTORES PARA UNA HISTORIA ÉPICA

Más allá de una narrativa fabulosa, una perfecta disección de la naturaleza humana a través de –¡qué ironía!– mutantes y monstruos y aventuras increíbles, la obra de Sapkowski en que se inspira «The Witcher 3» ofrece unos personajes maravillosos, apareciendo finalmente los más relevantes de las novelas en el nuevo juego de CD Projekt RED.

- **Geralt de Rivia:** El Lobo Blanco. El brujo al que precede una espectacular reputación de eficacia en aquellas tareas para las que, habitualmente, es contratado: matar monstruos. Sin embargo, a veces los verdaderos monstruos no tienen garras ni colmillos, y visten suntuosos ropajes...

- **Ciri:** La princesa Cirilla, la princesa del pelo color ceniza, la Leoncilla de Cintra... Discípula de Geralt, que la tomó como tal tras acogerla como recompensa a la disipación de la maldición que pesaba sobre su padre. Ahora, podremos controlarla en la nueva aventura del brujo.



LA NUEVA AVENTURA DE GERALT SE DESARROLLARÁ EN UN MUNDO ABIERTO DE ENORME TAMAÑO

ten al jugador del universo. Y sí, has leído "islas". Eso implica navegación. Y lo que piensas es acertado: podremos navegar y manejar barcos para llegar a nuestros destinos.

El mundo de juego de «The Witcher 3» será tan grande que el propio estudio calcula un mínimo de 100 horas sólo para explorarlo con la trama principal, más todo lo que quieras perderte en él. Tengamos en cuenta también que la exploración a lomos de Sardinilla –y el combate, ojo– será un elemento ya contemplado en este cálculo, así que es fácil imaginar que lo que vamos a encontrarnos en el juego es algo infinitamente superior a lo ya conocido en las entregas anteriores de la saga.

...¡y totalmente vivo!

Lo que CD Projekt RED ha enseñado hasta ahora de «The Witcher 3» no ha sido más que un aperitivo –en sus propias palabras–, y aseguran que los personajes secundarios y lo que

Ulcatestium rernat dolores a cus ea debitiori recto eliquo beatus entem. Citaes sequam quati niento te ipsame earumqui anda solut

› Jaskier: El secundariom de lujo que habitualmente tienen las grandes historias. Aparece en todas las novelas del brujo, en mayor o menor medida. El bardo no sólo es el mejor –y el único– amigo de Geralt, sino un contacto inestimable con multitud de personajes poderosos.

› Yennefer: Aunque hasta ahora sólo habíamos visto a Tress Merigold como amiga, amante y compañera de Geralt en los juegos anteriores, los conocedores de las novelas reconocerán en esta poderosa hechicera al verdadero amor del Lobo Blanco. Su poder es inmenso.



¡El combate con los generales de la Cacería Salvaje es algo real! En «The Witcher 3» los mitos se hacen terrible realidad.

nos encontraremos en la exploración de ciudades y mundo de juego nos va a dejar de una pieza, no sólo por su realismo visual sino por la IA.

Pero todo estará relacionado en «The Witcher 3». La tecnología gráfica no sólo nos permitirá contemplar ciclos de día y noche, o cambios meteorológicos en tiempo real, sino que afectarán al comportamiento de personajes, monstruos y criaturas, tento en la exploración como en el combate. El fuego dinámico es otro elemento –relacionado con la aparición de la Cacería Salvaje, que da nombre al juego– que cambiará el concepto mismo del combate en e la saga. Y eso no hace sino que nos pongamos más ansiosos aún esperando ponerle la mano encima.

Súmale a eso la nueva tecnología gráfica representado en el «REDEngone 3», que soportará el hardware de las más avanzadas tarjetas gráficas de NVIDIA, por ejemplo, o resolución 4K –la compañía tecnológica ya ha anunciado bundles de sus productos con el juego.

Cuando escribimos esto estamos a poco más de un par de semanas de jugar con la primera versión que CD Projekt RED ha sacado de sus oficinas –que te contaremos el próximo mes– y no podemos más que contar los días que nos faltan. Si eres fan de Geralt de Rivia, del rol, de los juegos de vanguardia o de las buenas historias, «The Witcher 3 Wild Hunt» es un título que no puedes pasar por alto. Uno de los más esperados de 2015 y de los que más papeletas tienen para ser nombrados juegos del año. La espera está llegando a su fin. **A.C.G.**

TÉCNICAMENTE, CD PROJEKT RED PROMETE ROMPER TODOS LOS MOLDES EN EL APARTADO VISUAL

¿QUÉ ES LA CACERÍA SALVAJE?

El subtítulo de «The Witcher 3» hace referencia a otro de los grandes mitos del folklore centroeuropeo que adapta de manera magistral la saga de novelas de Andrej Sapkowski. En ellas, y en el juego, la Cacería Salvaje se reconoce como un grupo de jinetes espectrales que preceden a grandes desastres y tragedías, como guerras, capaces de arrasar ciudades enteras de la noche a la mañana. Su aparición en el juego no es nada mítica ni fantasmal, y está asociada a la presencia, cada vez más importante en la historia, de Ciri. Todos los hechos están relacionados y Geralt -¡y Ciri!- tendrán que vérselas con la Cacería Salvaje durante el transcurso de la aventura.





DE NUEVO, CD PROJEKT RED PIENSA EN EL JUGADOR...

Aunque se anunció antes del retraso del juego, la propuesta de los 16 DLC gratuitos para «The Witcher 3» se mantiene por parte de CD Projekt RED, adaptando las fechas de disponiblidad de los mismas, claro. Es algo en lo que la mayoría de compañías deberían pensar, cuando un estudio independiente como el polaco –que lo sigue siendo– es capaz de afrontar un reto semejante sin perjuicio para el jugador. Ni para el estudio.

El contenido para adultos es algo más que un poco de piel desnuda... Pero eso es algo que la saga tampoco ha obviado nunca en estos años.

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

LA CARTA DEL MES

¡Xbox Live gratis en PC!

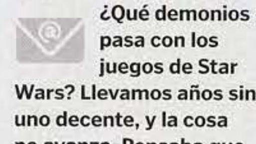


Yo he sido uno de los más críticos con Microsoft en los últimos tiempos, ni siquiera me he comprado la Xbox One teniendo una Xbox 360. Pero creo que está comenzando a arreglar las cosas en PC. Regala Windows 10 si tienes Windows 8, muchos juegos de Xbox One saldrán en PC y sólo tendrás que comprarlos una vez, se compartirá el online... ¡y me han dicho que Xbox Live será gratis! ¿Es eso cierto? ■ Luis S.

Pues sí, Luis. Larry Hryb, uno de los "mandamases" de Xbox, ha dicho en un tuit que Xbox Live será gratuito en PC. Podrás acceder a todos los servicios de Xbox en PC y jugar online, sin cuota mensual.

Parece que Microsoft está decidida a "volver" a mundo de los juegos en PC. Veremos si no es demasiado tarde. Steam ha cobrado ya mucha ventaja...

JUEGOS DE STAR WARS



¿Qué demonios pasa con los juegos de Star Wars? Llevamos años sin uno decente, y la cosa no avanza. Pensaba que Disney aprovecharía la nueva película para sacar una tonelada de juegos. ¿Dónde están? ■ DarthFran





Cuando Disney compró Star Wars decidió hacer borrón y cuenta nueva con los juegos, y empezar de cero. Canceló todos los proyectos en curso, incluyendo el prometedor «Star Wars 1313», y no pueden surgir grandes juegos de la nada en unos pocos meses. Es cuestión de tiempo, porque viendo el ritmo de una película al año hasta 2017, seguro que hacen lo mismo con los juegos. No te olvides de que ya hay uno anunciado, el prometedor «Star Wars: Battlefront».

CONFUSO



He visto que Sid Meier acaba de lanzar el juego «Starships». ¿Es una expansión de «Civilization: Beyond Earth»? ¿Necesita el juego para jugarse? ■ Damián C.

Creo que te has hecho un poco de lío, Damian. «Starships» no es una expansión de «Civilization: Beyond Earth». Digamos que es un "spin-off" basado en el combate entre naves espaciales, pero siempre desde un punto de vista táctico. Comparte el universo y algunas cosas con «Civilization: Beyond Earth», pero se puede jugar de forma independiente.

¿ME COMPRO UN USB TYPE C?



Voy a comprar un portátil y he visto que pronto muchos modelos incluirán el nuevo conector USB de tipo C, ese nuevo que es reversible. ¿Creéis que acabará imponiéndose? ¿Merece la pena comprar un ordenador con este conector? ■ Beni D.



El nuevo USB-C o USB 3.1 es lo que llevamos décadas esperando, Beni. Se trata, como dices, de un USB reversible, que puedes introducir en cualquier dirección. Además es más rápido que el USB 3.0 y con capacidad para retransmitir vídeo a resolución 4K. Los PCs nuevos comienzan a usarlo, Apple lo ha incluido en su nuevo MacBook, Google también lo estrena en sus Chromebooks y ha dicho que lo usará en los smartphones Android. Parece que va a ser muy compatible, así que si tienes la oportunidad de incluirlo ya en tu portátil, no lo dudes.

¿MEJOR LA VIEJA?



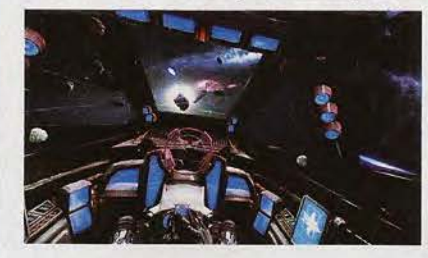
Vale que en «Heroes of Might & Magic III HD» han rehecho los gráficos y retocado cosas, pero no incluye las expansiones, y cuesta 15€. En tiendas como GOG.com te puedes comprar el juego original con todas las expansiones por 9€. ¿Por qué el remake no tiene el contenido extra? ■ Hidescream



LA POLÉMICA DEL MES

Star Citizen ocupará... ¡100 GB!

Para mí el juego más esperado es «Star Citizen»; siempre me han gustado los juegos espaciales. Pero ahora leo en vuestra web que la descarga del juego base alcanzará... ¡los 100 GB! ¡Una locura! Con mi conexión yo puedo descargar 4 GB a la hora. ¡Necesito un día entero para descargarlo! ■ Eldfen53



Está claro que «Star Citizen» va a ser el juego total, un universo casi infinito en donde no sólo puedes pilotar naves, sino aterrizar en cualquier planeta, explorar y combatir como en un FPS. Además tiene unos gráficos alucinantes, así que lógicamente tiene que ocupar espacio. Consuélate pensando que tardarás un día en descargarlo, pero luego estarás meses jugando. ¡Seguro que merecerá la pena!

TU OPINIÓN ES IMPORTANTE, ESCRÍBENOS

Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.

El empleo de tus datos estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

Ubisoft ha dicho que el código fuente de las expansiones se ha perdido y por eso no han podido añadirlas al remake. Es verdad que se echan de menos, pero se han currado el remake, dibujando a mano en HD todos los gráficos y animaciones, y luce de maravilla. Tienes las dos opciones para elegir, el remake HD del juego base o la expansiones con gráficos antiguos, pero más barato. ¡Tú decides!



UN BATMAN MADURO



«Batman Arkham Knight» va a ser para mayores de 17 años en USA, cuando los anteriores juegos eran para mayores de 13 años. ¿Qué le han metido para que ahora no me lo dejen jugar? ¡Aggh! ■ Mergtix12

En efecto, la calificación de edad de «Batman Arkham Knight» ha subido a "Mature" en Estados Unidos, pero ya veremos lo que ocurre aquí. Según la ESRB, que es quien pone las calificaciones, se debe a que incluye "escenas de tortura, disparos a enemigos desarmados, diálogos con insultos graves, abundantes charcos de sangre, y escenarios con prostíbulos". Desde luego, con esa descripción está claro que será el Batman más adulto y oscuro.



¡EXIJO UN WARCRAFT!



He visto el MOD ese de «Warcraft 3» usando el editor de «StarCraft 2», y me ha hecho pensar en que ya va siendo hora de que Blizzard lance in nuevo «Warcraft». ¿No pensáis lo mismo? ■ TheHorde

El ultimo juego de la saga «Warcraft» se remonta a 2003, así que es verdad TheHorde, ya toca un nuevo título. De momento Blizzard anda liada con la nueva expansión de «StarCraft 2», es poco probable un «Warcraft» a medio plazo, porque ambos juegos se pisarían.

VALVE Y LA REALIDAD VIRTUAL



No estaba muy interesado en el tema de las gafas de realidad virtual, más que nada porque seguro que son carísimas, pero ahora que Valve ha anunciado sus gafas HTC RE Vive, la cosa cambia. ¿Creéis que Valve lanzará juegos como «Half-Life» o «Portal» en formato realidad virtual? ¡Sería la bomba! ■ Diego V.



Bueno, Valve ya ha dicho que de momento no habrá «Half-Life» para las gafas HTC RE Vive, primero se centrarán en experiencias más sencillas, diseñadas desde cero para aprovechar los beneficios de la RV. Pero con la competencia que se avecina no dudes que Valve echará mano a todo lo que pueda para arrimar el ascua a su sardina, incluso puede que tirando de «Half-Life» o «Portal»...

FORMIDABLE



Tras triunfar durante años entre los desarrolladores con su motor «Unreal Engine 3», Epic ha anunciado que «Unreal Engine 4» será gratis para todo el mundo. Tan sólo habrá que pagar por la licencia si el juego supera unas ganancias de 3000 dólares por cuatrimestre. Una gran noticia para los estudios indie que pueden arriesgarse a crear juegos sin tener que pagar por adelantado el motor gráfico. ¡Bien por Epic!

LAMENTABLE



El genial escritor Terry Pratchett nos dejó el pasado 12 de marzo. Autor de las novelas de Mundodisco, los aficionados a los videojuegos hemos disfrutado de varias aventuras basadas en sus libros, como «Discworld I y II» o «Discworld Noir». Su hija Rhianna, guionista de los nuevos juegos de «Tomb Raider», quiere continuar la saga literaria. ¡Hasta siempre Terry Pratchett, nunca te olvidaremos!

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿CUÁNTAS...

sorpresas nos tiene preparada la televisión británica BBC, tras anunciar que está ultimando una serie basada en «Grand Theft Auto»?

¿CÓMO...

afectará a la jugabilidad de «Fable Legends» la polémica decisión de Microsoft de convertirlo en un juego Free-to-Play?

¿POR QUÉ...

el gobierno turco quiere prohibir «Minecraft» por su violencia, cuando hay otros muchos juegos infinitamente más crudos y salvajes?

¿QUÉ...

pasará si «Battlefield Hardline» tiene éxito? ¿Abandonarán el resto de shooters de la competencia los escenarios militares, para buscar nuevas ideas?

¿CUÁL...

será el objeto de coleccionista que incluirá la edición especial de «Just Cause 3», de todos los que ha puesto Square Enix en la encuesta? ¡Nosotros votamos por el helicóptero teledirigido y la estatua destructible!

Protección de Datos: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.

JUEGO DEL MES micromanía

El nuevo survival es cosa de dos

Resident Evil Revelations 2

¿Para qué pasarlo mal solo si puedes hacer que un compañero sufra a tu lado? El mal acecha de nuevo, pero si lo combates con alguien junto a ti, mola mucho más.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura/Acción/Survival Horror
- **Idioma:** Espapñol (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media ▶ **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** *www.capcom.co.jp/rev2* Resúmenes de los capítulos, tráileres, imágenes, info variada...

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Capítulos:** 4 (más dos extra)
- **Personajes jugables:** 4 (en parejas)
- **Tipos de arma:** Blanca, de fuego, bombas, molotov
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo E6700, Athlon X2 2.8 a GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 23 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GTS, Radeon HD 3850
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 25 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



La nueva era de «Resident Evil» se juega en pareja. Claire Redfield y Moira Burton forman la primera que manejamos.



¡Deja que te eche una mano! Las acciones coordinadas entre los miembros de la pareja a veces son automáticas y otras, manuales.



Un inventario más conseguido. El diseño del inventario se mantiene fiel a la esencia de la saga, pero se gestiona mucho mejor.



La nueva generación «Resident Evil» ya está aquí y es espectacular. «Revelations 2» llega en formato físico tras su distribución por capítulos, incluyendo capítulos extras y más contenido. ¡Es genial!



¡Alumbra a ese bicho, Moira! Cada vez que manejando a Claire apuntes a un enemigo, si Moira está cerca lo alumbrará para que veas bien. La IA funciona de maravilla en estas acciones automáticas.

Pese a sus defectos –compensados de sobra por sus virtudes–, la aparición de «The Evil Within» supuso el bofetón que necesitaba el género del "survival horror" clásico para espabilar. Y especificamos lo de "clásico", pues una nueva generación de juegos con nombres como «Outlast» o «Amnesia» han sido capaces ya de innovar lo suficiente como para no tener que aguantar más lanzamiento como «Resident Evil 6», con el que Capcom dejó el listón lo bastante bajo como para considerar como algo realmente bueno cualquier cosa que viniera después.

COORDINAR LAS HABILIDADES DE VARIOS PERSONAJES ES LA BASE DEL NUEVO CONCEPTO DE LA SAGA

Afortunadamente, la compañía nipona ha sido capaz de reinventar la saga con algunos títulos intermedios y, tras el lanzamiento de la remasterización del primer gran clásico, se descuelga ahora con «Revelations 2», título que manteniendo toda la esencia «Resident Evil» –lo lineal, los puzles, los recursos limitados, la ambientación...– es capaz de apostar por un nuevo estilo, una jugabilidad más pulida, una acción más intensa y protagonistas a gogó para ofrecer una aventura distinta y fascinante que, además, ha estrenado un tanto peculiar, pero interesante, modelo de episodios descargables que, ahora, llega hasta nosotros en una edición física en caja sensacional.

Parejas contra el horror

Capcom ha diseño originalmente «Revelations 2» con un modelo de negocio en base a episodios descar-

LA REFERENCIA

The Evil Within

- El juego de Tango Gameworks es también un survival, aunque únicamente tiene un protagonista.
- «The Evil Within» es más extenso en su desarrollo con más variedad de escenarios y objetivos.
- La acción es más intensa en «The Evil Within», aunque la IA es peor.



ACCIONES COORDINADAS



Uno de los grandes aciertos del diseño de «Revelations 2» es la coordinación entre los personajes y sus habilidades para superar numerosos obstáculos a lo largo de cada fase y escenario. Lo mejor es que como podemos alternar entre ellos en todo momento, y la IA es excelente, en cuanto detectemos el menor peligro y, por la razón que sea, los miembros de la pareja estén alejados, podemos elegir el personaje más adecuado para la situación y dejar que el otro se las apañe. Funciona de maravilla.



Barry y Natalia están cada vez más cerca de la verdad final. El trayecto no es fácil en «Revelations 2». Es intenso y apasionante, pero tanto en la historia de Claire como en la de Barry te lo pasas de miedo.





¡Pero vaya bichos tan horribles! Y por añadidura, peligrosos. Apunta a esas "bolsas" que se les forman para acabar con ellos.

AVENTURA EN PAREJA(S)

En «Resident Evil Revelations 2» no hay una, sino dos parejas de protagonistas. Ambas recorren los mismos escenarios, pero en distintos momentos.



Claire y Moira. Secuestradas por soldados desconocidos, despiertan en una prisión oscura y tétrica. Escapar de allí es fácil, pero extrañas criaturas empiezan a acosarlas. La pesadilla de los infectados vuelve.



Barry y Natalia. Barry Burton, el padre de Moira, va a la isla prisión en busca de su hija desaparecida. Allí se encuentra con una misteriosa niña, Natalia, que dice haber conocido a Moira y Claire.



Y sí, hay enemigos finales. Pero no te apures. Con ir armado y hasta arriba de munición, basta con apuntar bien y esquivarlos varias veces. Eso sí, en los niveles de dificultad más altos la cosa se complica.

gables. Algo cuestionable no tanto por el modelo en sí –que usan con gran éxito compañías como Telltale– sino porque Capcom haya optado por ello considerando que el primer capítulo de los cuatro que componen la historia del juego –hay dos más extra que vienen en la edición física– es el peor de todos, con diferencia. Podría afectar al éxito del resto de episodios, pero como es algo que Capcom debe valorar, centrémonos en la aventura en sí, dejando a un lado las estrategias de negocio.

Si te has decidido por la versión en caja que distribuye Koch, has hecho bien. «Revelations 2» es una pequeña revolución en la saga con un montón de innovaciones de calidad: cada capítulo se divide en dos partes, protagonizadas cada una por una pareja de personajes protagonistas. Así, manejamos, en realidad, cuatro protagonistas. Por un lado, Claire y Moira, por otro, Barry y Natalia. Ambas parejas recorren los mismos escenarios en momentos diferentes, y la acción y la narrativa varían.

EL DESARROLLO EN CAPÍTULOS Y LA ALTERNANCIA DE LA PAREJA PROTAGONISTA APORTA VARIEDAD

Acción conjunta

Tanto la perspectiva de juego escogida –en tercera persona ajustada sobre el hombro, con cámara móvil–, como la diferenciación de habilidades para cada personaje, hacen de jugar a «Revelations 2» una de las mejoras experiencias de la saga. Y eso sólo en lo que respecta al control y la visualización de la acción, porque los cuatro capítulos de la historia principal ofrecen una narrativa realmente espectacular, mezclando puzles, acción, combates, tensión, angustia, huidas y una trama de lo más absorbente.

A ello contribuye también que muchas acciones se han de realizar de forma conjunta o coordinada entre los dos personajes de cada pareja, cada uno con sus habilidades específicas. La IA, en este momento, se revela como un apartado especialmente notable, que se compenetra a la perfección con la opción de alternar, en todo momento, el control sobre cualquiera de los dos personajes.





Mejor por detrás, despacio y en silencio. El uso del sigilo es una inestimable ayuda para eliminar algunos de los enemigos más poderosos. Tanto Barry como Claire puede usar esta técnica sin problema.



Hmm... ¿dónde irán esas pisadas? Natalia tiene la habilidad de descubrir caminos secretos al visualizar pisadas fantasmales, algo que también consigue Moira usando su linterna con habilidad.

HABILIDADES ÚNICAS

Cada personaje en «Revelations 2» tiene unos roles y habilidades muy definidos, que has de aprovechar al máximo.



› Natalia y su detección de criaturas. Natalia tiene un don para detectar criaturas infectadas con los virus. Un aura señala su presencia. Además, puede gatear y entrar por huecos diminutos.



› Claire es la experta en armas. Pistolas, bombas, escopetas, fusiles. Claire es la maestra del combate y su experiencia previa con los infectados de los virus hace que no se confíe ante nada.



› Moira alumbra y señala. Aunque el combate no es el fuerte de Moira, ella lleva la linterna. Iluminando a los infectados los desorienta. Además, localiza objetos ocultos con la luz.



› Mejora todas las habilidades. Al concluir cada capítulo puedes mejorar el rendimiento de armas y habilidades de los personajes. Escoge bien, porque el coste se va incrementando.



› Barry va a por todas. Barry es un experto en el combate y las armas, como Claire, pero es más duro incluso. Aunque los enemigos a que se enfrenta también lo son. Mucho ojo.

«Revelations 2» eso sí, no es especialmente innovador en su trama –la historia repite hasta la saciedad los tópicos de la saga sobre virus, experimentos y demás–, pero el desarrollo narrativo es muy bueno. Quizá no rompedor, ni revolucionario, pero la acción es intensa, la aventura es emocionante y trastear con la exploración y las posibliidades de cada personaje es muy divertido. En resumen, que no vamos a decir que sea el mejor «Resident Evil» de todos, pero sí uno de los mejores que hemos visto en mucho tiempo. Además, Capcom ha estado actualizando el título con nuevas opciones de juego en las últimas semanas –algunos no disponibles a la hora de hacer este análisis, como el cooperativo del modo Asalto–, pero aun "incompleto", «Revelations 2» es un juego sensacional, mucho más para los fans de la saga. Suma a ello una localización estupenda y aunque técnicamente «Revelations 2» no sea un juego sobresaliente, sus virtudes superan a sus defectos y los compensan como para que sea un juego imprescindible. A.C.G.

ALTERNATIVAS

› R.E. HD Remaster

La remasterización del «Resident Evil» original demuestra que sigue siendo todo un juegazo.

▶ Más inf. MM 241 ▶ Nota: 90

› Outlast

Un survival de nueva generación que apuesta más por la tensión y la exploración que por el combate.

▶ Más inf. MM 224 ▶ Nota: 92

nuestra opinión

DESCUBRE EL MISTERIO DE LA ISLA PRISIÓN. **Acompaña a dos parejas de protagonistas en un viaje al horror, en el escenario de una isla llena de monstruos.**

Valoración por apartados

› Gráficos ●●●●○○
› Sonido ●●●●●○
› Jugabilidad ●●●●●○
› Dificultad ●●●○○○
› Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- Su concepto de juego cooperativo con parejas de personajes entre cuyo control puedes alternar.
- La trama está repleta de tópicos «Resident Evil», pero el desarrollo de la acción es muy bueno.
- Su gran jugabilidad, el excelente diseño del inventario y la variedad de los capítulos.

Lo que no nos gusta

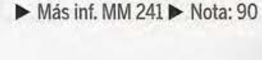
- Si lo has comprado en descarga, el primer capítulo es el peor con diferencia. Una extraña estrategia de Capcom, pero luego mejora.
- Técnicamente sólo cumple en lo visual, pese a tener una buena dirección artística.

Modo individual

Un magnífico regreso del "survival horror" más legendario. «Revelations 2» innova en multitud de apartados al tiempo que mantiene la esencia de «Resident Evil», y encima la edición física en caja ofrece todos los contenidos extra. Es intenso, variado, jugable y absorbente. No es perfecto, pero sus defectos se pasan por alto.

La nota

92



JUEGO RECOMENDADO micromanía

Una noche en blanco...

White Night

Si tienes un accidente y puedes caminar, lo más lógico es que pidas ayuda, no que explores una mansión encantada... Menos mal que los fantasmas no son lógicos.

LA REFERENCIA



Betrayer

- Ambos juegos hacen de la estética en blanco y negro y lo sobrenatural su sello, aunque «Betrayer» puede usar color y está más orientado a la acción.
- En «White Night» la acción sucede en un espacio cerrado, mientras que «Betrayer» transcurre en entornos abiertos.

Es difícil, muy dicífil decir que no a una aventura plagada de misterios, en la que un detective privado de los de antes, de gabardina y sombrero de ala ancha, se enfrasca dentro de una mansión que, para más inri, está encantada. Si, además, el protagonista está afectado por la secuelas de un accidente en coche del al que ha sobrevivido no sabe cómo, tras evitar atropellar –¿o no?– a una muchacha que parece haber desaparecido, los amantes del thriller, el cine negro y lo sobrenatural no podemos más que frotarnos las manos y decir: "isí!". Y es que «White Night», además, es un survival horror canónico donde lo desconocido, la escasez de recursos, la ausencia casi total de herramientas y la exploración exhaustiva, al tiempo que agobiante por la tensión de no saber qué nos espera a cada paso que damos, se juntan de manera magistral. ¿Entras?

Sustos en blanco y negro

Lo primero que llama la atención de «White Night» es su diseño visual en blanco y negro. No es el primer juego que la usa, pero en el caso del juego de OSome no se limita a un recurso estético, sino que el uso del blanco y negro se asocia a la luz y la oscuridad, claves para la exploración, el diseño de los puzles y el desarrollo narrativo. Lo que parece un conjunto de clichés se desvela pronto como un magistral uso del recurso noir, donde la ambientación, el misterio y la capa de acción sobrenatural se entremezclan sabiamente para someter al jugador

VIVE UNA AVENTURA QUE MEZCLA SURVIVAL HORROR Y CINE NEGRO, EN UN HOMENAJE A LOS CLÁSICOS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura/Survival Horror
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** OSome Studio
- **Distribuidor:** Activision
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 14,99 €
- **Web:** *www.osome-studio.com/whitenight*

12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes jugables:** 1
- **Estética:** Noir (blanco y negro)
- **Armas:** No, sólo herramientas.
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo E6750 a 2.66 GHz, Athlon 64 X2 6000+ a 2.60 GHZ
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTS 250, radeon HD 4770
- **Conexión:** ADSL (descarga)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Siendo un detective privado, lo tuyo son los misterios. Lo malo es que el de «White Night» es un misterio que incluye... ¡fantasmas!



Los escasos toques de color afectan únicamente a puntos especiales del escenario, como el fuego de la chimenea o las cerillas.



¿Cómo salvar tu progreso? Busca sillones con un dibujo en el respaldo, y procura que estén iluminados. Si no, no podrás grabar.



¿Quieres pasar una noche en una mansión encantada? Si te recuerda al clásico «Alone in the Dark», lo has clavado. La diferencia es la ambientación noir... literal. ¡Una aventura de horror en blanco y negro!



Un tétrico recibimiento a la mansión. Ya desde antes de entrar en ella nos vemos rodeados por un escenario... espeluznante. ¿Un cementerio en el jardín de una antigua mansión? ¡A quién se le ha ocurrido!

a un desafío apasionante. Es cierto que los numerosos guiños a un clásico como «Alone in the Dark» están ahí, pero el añadido de cine negro, con el protagonista convertido, a su vez, en narrador, aporta un toque diferenciador que recuerda en este aspecto a juegos como «Transistor» o «Bastion».

Tensión y angustia

La exploración de la mansión de «White Night» obliga a medir cada paso que damos, a usar con sabiduría los recursos –las cerillas– y a aprender a usar la luz y la oscuridad en nuestro beneficio. Los sustos están medidos. Los peligros, también, aunque se suma un factor de dificultad extra –deseado o no–, por un extraño sistema de cámaras que, como en clásicos como el citado de Infogrames o «Resident Evil», te la pueden jugar en el peor momento.

El extraño sistema de grabación de partidas tampoco ayuda, pero no es especialmente malo. Eso sí, hay que vigilar los sillones y no olvidarse de grabar. Es un elemento vital en este absorbente misterio en blanco y negro que no es perfecto, pero sí apasionante. A.C.G.

ALTERNATIVAS

Life is Strange

Una aventura en la que los puzles y la narración clásicas se combinan con la alteración del tiempo.

▶ Más inf. MM 241 ▶ Nota: 86

R. Evil HD Remaster

El clásico de Capcom revive en una remasterización magistral, con toda la magia del original.

▶ Más inf. MM 241 ▶ Nota: 90

Nuestra opinión

UNA NOCHE EN LA MANSIÓN ENCANTADA. **Descubre el misterio de una mansión encantada, en la piel de un investigador privado, tras sufrir un accidente de coche.**

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●○○
- Sonido ●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●○○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- La estética noir, donde el blanco y negro es algo más que un elemento visual, y la luz y la sombra afectan de forma definitiva a la jugabilidad.
- El concepto de todo el entorno como un enorme puzle, como sucede con clásicos del género.
- La trama sobrenatural; y los numerosos guiños al clásico «Alone in the Dark».

Lo que no nos gusta

- Debería estar algo más pulido técnicamente, tanto en lo visual como en animaciones, etc.
- Que las voces no estén dobladas. El extraño sistema de grabación de partidas. Las cámaras.

Modo individual

Un homenaje al survival horror y al cine negro. «White Night» destaca por su estética en blanco y negro, pero absorbe por su misteriosa historia, su ambientación sobrenatural y el desafío que supone superar cada habitación. Recuerda al clásico «Alone in the Dark», con sus virtudes y defectos. Y eso ya es mucho...

La nota

82

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Traidores del Credo!

Assassin's Creed Rogue

¿Por qué son tan malos los templarios? ¿Se te ha ocurrido ponerte alguna vez en el lugar del enemigo? Pero no decimos empatizar, sino ser uno de ellos. Un... ¡traidor!

LA REFERENCIA



AC IV Black Flag

- Ambos juegos poseen una jugabilidad similar, aunque «Black Flag» es más original en su propuesta y más variado.
- Las batallas navales son un pilar de ambos, y están más depuradas y son más accesibles en «Rogue», gracias a la experiencia acumulada en la saga.

En los primeros momentos de la acción, «Assassin's Creed Rogue» parece un calco de la tercera y la cuarta entrega. Para lo bueno y para lo malo. La acción naval, en el siglo XVIII, abordajes, combates, exploración, persecución de un asesino que resulta ser tu entrenador y amigo, más cinemáticas de lo deseable, con lo que el temor –¡ay!– de volver a ese «Assassin's Creed III» en que te pasas más tiempo mirando que jugando están ahí... pero resulta ser una falsa alarma en cuanto pasan las horas... Aunque las similitudes son muchas. Demasiadas. El irrumpir de la modernidad de Abstergo, en un momento dado, lo que parece casi copiar el diseño de las primeras horas de juego de pasadas entregas.

Evidentemente, a cada nueva entrega de «Assassin's Creed» la innovación se va haciendo más cuesta arriba. pero «Rogue» la procura por otro lado: en la trama. Y es que el nuevo protagonista, Shay Patrick Cormac, pasa de ser un convencido defensor del credo de los asesinos a un traidor, un templario, nada menos. Un enemigo cuya transición paulatina hasta convertirse en aquello que la hermandad más odia se desarrolla habitual, aunque mecánicas de juego, misiones y escenarios no dejen de resultar muy conocidos, si no idénticos, a los fans de la saga.

Conversión y conversión

«Assassin's Creed Rogue», así, se revela como un estupendo juego, no el mejor de la saga, no el más rom-

CONVIÉRTETE EN UN TRAIDOR AL CREDO DE LOS ASESINOS, PASÁNDOTE AL BANDO TEMPLARIO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,99 €
- **Web:** *www.assassinscreed.ubi.com* Información básica sobre las ediciones disponible y la trama

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Escenarios:** 3 (Atlántico Norte, Valle del Río, Nueva York)
- **Nave:** Morrigan
- **Mejoras:** Armas, barco, habilidades
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Quad Q6600 a 2.4 GHz, Athlon II X4 620 a 2.6 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 12 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTS 450,m Radeon HD 5670
- **Conexión:** ADSL (Uplay)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 12 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



Un silbidito, y ya ha caído en la trampa. Llamar la atención de los enemigos, mientras te ocultas, sigue siendo una táctica muy efectiva.



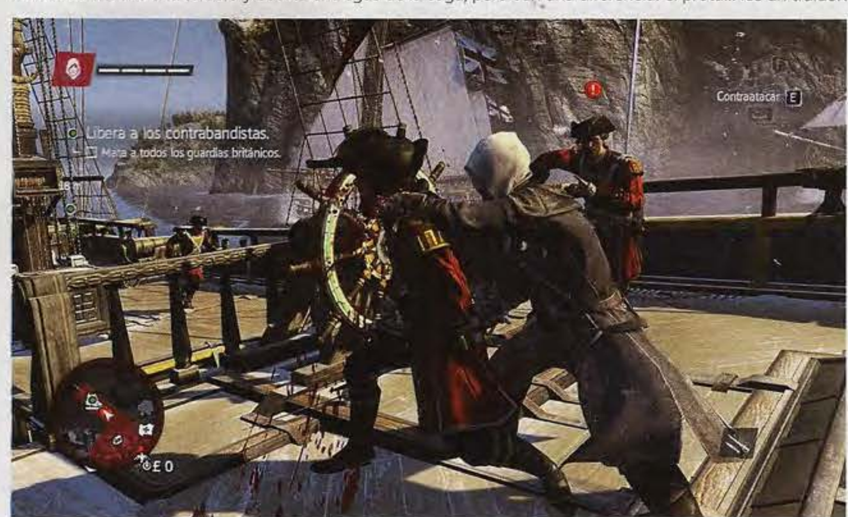
¿Dónde está el objetivo? Aunque la navegación se ha simplificado -lo que es de agradecer- la consulta del mapa es algo obligatorio.



¿Y ahora qué hay que hacer? Como es costumbre en la saga, la búsqueda constante de misiones es el único modo de avanzar.



Piratas, abordajes, asesinatos... ¡y templarios! La llegada de «Assassin's Creed Rogue» al PC te recordará mucho a la tercera y cuarta entregas de la saga, pero con una diferencia: el prota... ¡es un traidor!



¡Toma esto, maldito inglés! Los enemigos en «Rogue» son numerosos y, como siempre, las contras, el movimiento continuo y los combos resultan claves en los combates, ya sea en tierra o en navegando.

pedor –salvo en la perspectiva de su guión– y que muestra esa conversión del protagonista en un giro que, hay que reconocerlo, es de lo más atractivo. Pero esa conversión del personaje en un juego que es también una conversión de las versiones originales de PS3 y Xbox 360 –conversión por partida doble– deja «Rogue» como un título sobre todo recomendado a completistas de la saga.

Aunque visualmente es muy bueno, se nota que es una adaptación de la anterior generación de consolas. Es algo que, por otro lado, es positivo. No precisa de un maquinón para disfrutarlo visualmente a topE, pero peca, asimismo, de los típicos defectos de la saga, con el protagonista asiéndose a partes del escenario en el peor momento o cuando no lo deseas, y con diseños de escenarios divididos en áreas muy específicas y menos abiertas de lo que parece, en zonas restringidas, a diferencia de entregas como «Unity», donde esa sensación está mucho más lograda. «Rogue», en definiva, es un juego estupendo, pero demasiado parecido a otros anteriores. Un juego para los muy fans. A.C.G.

ALTERNATIVAS

A.C. Unity

La última entrega de la saga, pese a sus problemas técnicos, es una de las mejores y más innovadoras.

▶ Más inf. MM 239 ▶ Nota: 85

Sombras de Mordor

Su libertad, los combates y la exploración vertical recuerda a la saga «Assassin's Creed».

▶ Más inf. MM 237 ▶ Nota: 95

Nuestra opinión

LA OTRA CARA DE LA MONEDA. Encarna a un asesino reconvertido en templario, en el primer «Assassin's Creed» que aporta una nueva perspectiva a la historia de la saga.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●○○○

Lo que nos gusta

- La fluidez de la acción. Se nota que no es el nuevo motor de «Unity», lo que no le quita un ápice en calidad visual ni en dirección artística.
- La perspectiva de convertirte en un traidor al credo de los asesinos. La trama es más oscura.
- Se ha pulido y mejorado el control en la navegación y los combates navales.

Lo que no nos gusta

- Es idéntico en desarrollo y jugabilidad a la tercera y la cuarta entregas. Novedades muy escasas.
- Demasiado caro para una entrega que no aporta nada nuevo a la saga y que es una conversión.

Modo individual

Un «Assassin's Creed» original en su historia, para completistas de la saga. «Rogue» no es el título más rompedor de la saga, pero sí es uno de los más llamativos y originales, al menos en su trama. La jugabilidad es canónica, como las mecánicas y el desarrollo de la historia, y destaca por el carácter de asesino reconvertido de Shay.

La nota





Más jugadores entran en escena

Game of Thrones The Lost Lords

La compleja historia de los Forrester y de a quién sirve Ironrath se lía aún más. Los muertos no lo están. Los ausentes, vuelven. El juego sigue y las reglas se complican.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Telltale Games
- **Distribuidor:** Telltale
- **Nº de DVDs:** descarga digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP:** 27,99 €
- **Web:** ***www.telltalegames.com***

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Protagonistas:** 4 (Gared, Mira, Rodrik y Asher)
- **Puntos clave:** Seis (rebobinables)
- **Elecciones críticas:** 5
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo a 2 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB de RAM ATI/NVIDIA (No recomendada Intel HD),
- **Conexión:** ADSL (descarga Telltale/Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



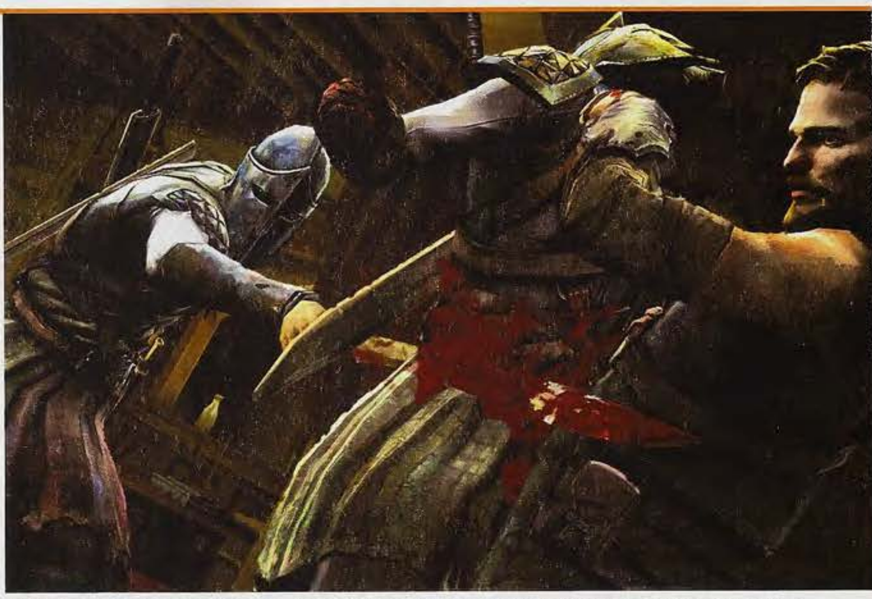
Los movimientos de Mira siguen siendo arriesgados y en clave táctica, aunque también habrás de actuar contundentemente.



¿Qué está tramando Tyrion? Aunque en Desembarco del Rey no conviene fiarse de nadie, has de buscar aliados sin remedio.



El regreso de Rodrik da un vuelco a Ironrath. En qué sentido, depende de ti. La conversación con Elaena es un momento clave.



¡El juego continúa y las muertes, también! El segundo capítulo de «Game of Thrones» complica la trama con nuevos personajes en escena y nuevos protagonistas, aumentando su número a cuatro.



Gared ha llegado al Muro y ha de entrenarse. Habrá que ver en qué se convierte el escudero de los Forrester. De momento, parece que ha conseguido llamar la atención de Jon Snow.

LA AVENTURA CONTINÚA CON NUEVOS ACTORES EN ESCENA Y UNA HISTORIA QUE SE COMPLICA

Cuando eres un narrador omnisciente y te conviertes en el titiritero, moviendo los hilos de las vidas de múltiples personajes, como hace George R.R. Martin en su saga de novelas, tus artes podrán gustar más o menos, pero el control lo tienes tú. Cuando supuestamente te metes en la piel de personajes que actúan de forma autónoma y desconocen cierta información referente a otros que influyen en sus vidas, pero la realidad del desarrollo de «The Lost Lords» te da una perspectiva completa de la trama y de lo que les está pasando a todos, notas que algo chirría...

Más allá de Poniente

Telltale continúa dando su visión de la genial "Game of Thrones" en su vertiente televisiva. Y aunque, como ya dejó entrever en «Iron from Ice», la aparición de una casa y unos personajes inéditos en la srie –y en las novelas– parecía ir en contra del espíritu, la realidad demostro que toda la esencia de Juego de Tronos está ahí. Sigue ahí en «The Lost Lords», y el tenso juego entre enemigos, supuestos aliados, traiciones, peligros, diálogos con segundas y terceras lecturas y combates en los que el resultado siempre es imprevisible –lo de que muera hasta el apuntador es una constante en la saga de Martin– y demás sigue siendo brillante.

Lo que ocurre es que Telltale parece estar enredándose demasiado en su propia ambición. Si bien escenas, diálogos y personajes son excelen-

LA REFERENCIA

GOT Iron From Ice

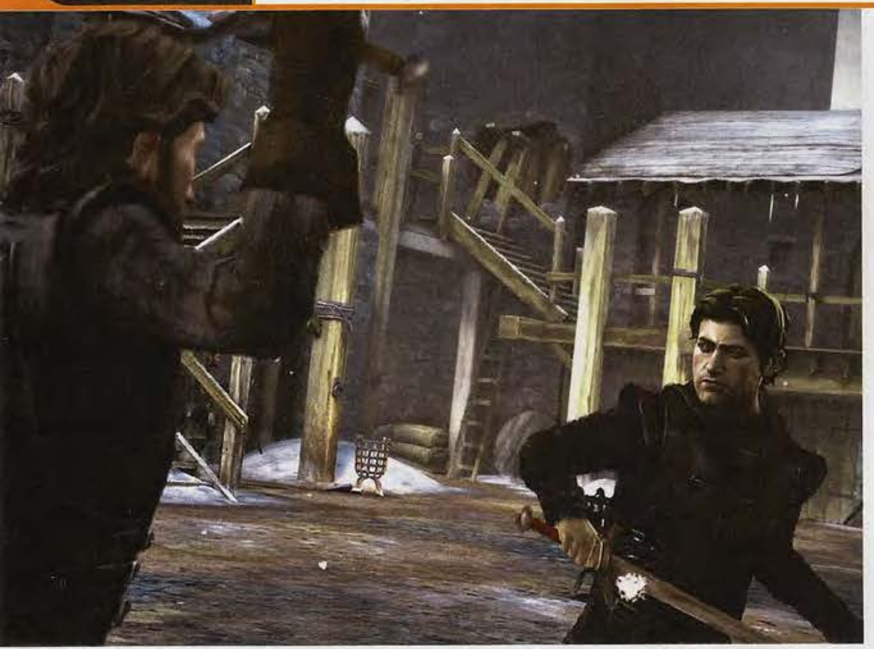
- Ambos son partes de la misma historia y comparten diseño de jugabilidad y desarrollo narrativo.
- En «The Lost Lords» encontramos nuevos protagonistas que, además, aumentan en número.
- El número de decisiones clave es similar en ambas entregas.



LOS GRANDES PERSONAJES



A medida que la trama se va desarrollando en «Game of Thrones» las esperadas apariciones de los personajes clave de la serie de TV se suceden de forma inevitable. De tu relación con ellos depende, en buena medida, cómo la historia del juego se adapte a lo ya conocido en las distintas temporadas de la serie. Pero lo que no varía es la personalidad de personajes como Jon Nieve, Tyrion, Cersei, etc. Así que piensa bien tus respuestas y acciones ante ellos. Tu supervivencia está en sus manos.



¿Ya te has metido en líos, Gared? A veces los líos te buscan a ti, así que no hay posibilidad de elección. ¿O sí? En ciertos momentos la historia puede dar un giro inesperado, según lo que hagas.

EL SEÑOR DE LA CASA

La aparición de dos nuevos personajes de relevancia en la trama Forrester de «Game of Thrones», como en las novelas y la serie de TV, añade más interrogantes y emoción.

Rodrik Forrester. El que se creía muerto en la batalla de La Boda Roja, vuelve inesperadamente a Ironrath y asume su señorío, pero las heridas y una posible pérdida de confianza pueden convertirlo en un señor débil. ¿Será así?





Asher Forrester. El exiliado, ahora deseado por la familia Forrester y de vuelta a Ironrath, puede -¿y quiere?- convertirse también en el nuevo dirigente de Ironrath. ¿O se limitará a ser el jefe militar de los Forrester?...



¿Qué tipo de señor tiene Ironrath en Rodrik? La Boda Roja hizo mella en su ánimo, pero los Forrester necesita un señor fuerte. Aunque viendo lo que le pasó a Ethan...



Como en el anterior episodio los diálogos son la clave. Y el tiempo para decidir tus respuestas se agota a toda mecha. Piensa bien, pero elige rápida y sabiamente.

tes, el propio desarrollo narrativo empieza a apuntar incoherencias con su propio concepto. No nos entiendas mal, «The Lost Lords» es un estupendo segundo capítulo que cuenta una historia tan absorbente y fascinante como se puede esperar, pero las actitudes de algunos personajes empiezan a estar seriamente predefinidas, lo que redunda en una limitación de esa libertad que la historia, aparentemente, nos quiere ofrecer.

Quizá no es posible avanzar de otro modo con un diseño que, rompiendo el esquema de anteriores juegos de Telltale, coloca a varios protagonistas simultáneos de una historia que, teóricamente, los aísla entre sí y coloca en situaciones extremas ante el desconocimiento de información clave. Pero no es así.

A la espera

Hay que esperar a ver qué ocurre con el próximo capítulo de «Game of Thrones», porque las virtudes de «The Lost Lords», que no son pocas, pueden empezar a quedar en agua de borrajas si la tendencia se mantiene. Veremos cuál es el siguiente movimiento del juego. A.P.R.

ALTERNATIVAS

The Walking Dead

Aunque Telltale también está detrás, el diseño y desarrollo de la trama son muy diferentes.

▶ Más inf. MM 236 ▶ Nota: 88

Randal's Monday

El humor es protagonista en la aventura de los españoles de Nexus Game.

▶ Más inf. MM 239 ▶ Nota: 90

nuestra opinión

EL JUEGO CONTINÚA EN PONIENTE Y MÁS ALLÁ. La historia de Juego de Tronos se extiende a las ciudades libres con nuevos protagonistas y una historia más compleja.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- La aparición de nuevos personajes -y protagonistas- que da nuevas perspectivas al desarrollo de la historia.
- La combinación de escenas de acción, diálogos tensos y la angustia al tomar cada decisión y escoger cada respuesta.
- La llegada de más personajes de la serie de TV.

Lo que no nos gusta

- La incoherencia entre el supuesto aislamiento de los protagonistas entre sí y el conocimiento que tenemos de la historia global.
- De nuevo, sin traducir a nuestro idioma.

Modo individual

¿Demasiada complicación para desarrollar una historia? Telltale suele tener dolores de crecimiento en algunas de sus aventuras. «The Lost Lords» es fascinante, pero a veces se pierde en sus propios personajes, cuyas acciones parecen autónomas, pero en realidad las tomas sabiendo lo que les pasa a los demás, lo que es incoherente.

La nota

80

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Rol de otro mundo!

Shadows Heretic Kingdoms

¿Otro clon de «Diablo»? No exactamente, porque aquí no hay un héroe que deba salvar el mundo, sino un antihéroe, un demonio que devora almas y 15 colegas más.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol/Acción
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** GamesFarm/bitComposer Games
- **Distribuidor:** Badland ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 29,99 €
- **Web:** *www.shadows-game.com*

16



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes:** 15 más el devorador de almas
- **Planos de juego:** 2 (físico y espiritual)
- **Clases de personaje:** 3 (guerrero, cazador, mago)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** x86 a 2.5 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 260
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



¿Tienes todos los ingredientes? ¡Pues a crear tus objetos! La creación de armas, objetos, pociones, etc. es una opción poderosa.



A quién dejamos y a quién elegimos... En el Reino de las Sombras puedes comprar habilidades para el Devorador y escoger personajes.



Es cuestión de potenciar habilidades. Desbloquear habilidades activas y pasivas, y desarrollarlas, es clave para tus personajes.



El rol y la acción se dan cita en un hack'n salsh espectacular. Aunque parezca un heredero más del espíritu de «Diablo», «Shadows Heretic Kingdoms» ofrece apartados inéditos de jugabilidad y complejidad.



¿Cómo puedes ser tan poderoso al comienzo de la aventura? Porque no eres tú, sino Carissa. Pero tranquilo, todo se desarrollará de modo que puedas ir haciéndote a poderes y habilidades poco a poco.

VIVE UNA AVENTURA DE ACCIÓN Y ROL DE FANTASÍA QUE SE DESARROLLA ENTRE DOS MUNDOS

Una historia de venganza da forma a «Shadows Heretic Kingdoms», la del quinto miembro de una orden conocida como los Penta Nera, cuyos cuatro compañeros fueron asesinados y sus almas engullidas por los devoradores y desde entonces vagan como títeres de estos demonios por el mundo. Curiosamente, la única forma de detenerlos es que el quinto miembro de los Penta Nera invoque a otro devorador, que a su vez devorará más almas lo que le volverá más humano y más loco. Y el resultado es que su intervención –la tuya– puede salvar al mundo o sumirlo en el caos.

Demonios y héroes

A primera vista –y en esencia– «Shadows Heretic Kingdoms» es un juego de rol y acción de estilo «Diablo», tanto visualmente –perspectiva isométrica– como por su diseño de habilidades, inventario, desarrollo de personajes... ¿O no es así? A primera vista, decimos, ambos juegos tienen mucho en común, pero la verdad es que el título de Games Farm y bitComposer aporta no pocos ingredientes inéditos a este estilo que tantos otros juegos han asumido como propio. Para empezar, la dualidad del protagonista. O, mejor dicho, su multiplicidad.

Y es que «Shadows Heretic Kingdoms» en realidad no ofrece un único protagonista, sino un grupo de aventureros a elegir entre 15 posible –que vas encontrando a lo largo de la aventura–, pero con una caracterís-

LA REFERENCIA

Diablo III



- **Ambos son juegos que combinan acción y rol** aunque «Shadows Heretic Kingdoms» se juega en dos planos.
- **«Shadows» incorpora hasta a 15 personajes diferentes a la acción.** En «Diablo III» hay muchos menos.
- **La gestión de habilidades e inventario** es mucho mejor en «Diablo III».

TRES CLASES, 15 PERSONAJES



Aunque parezca que el héroe escogido entre tres clases –cazador, mago y guerrero– es el protagonista del juego, en realidad el protagonista es el Devorador, el demonio que domina el plano espiritual del universo de «Shadows: Heretic Kingdoms». Lo bueno es que, además, puede conseguir más almas y lanzarlas al plano físico para crear un "grupo" de personajes un tanto sui generis. Sólo manejas uno a la vez, pero puedes configurar el grupo entre 15 diferentes y alternar entre ellos.



Aunque parezca que has limpiado de enemigos un escenario, no te fíes. Quizá lo hayas hecho en uno de los planos, pero el otro a lo mejor esconde sorpresas desagradables. Alterna entre ambos.

ENTRE DOS MUNDOS...

La principal característica de la exploración de los escenarios de «Shadows Heretic Kingdoms» es el cambio entre dos planos de existencia: los mundos de vivos y muertos.



El Devorador domina el plano espiritual. No sólo es capaz de llegar a zonas inaccesibles para tu héroe, sino de absorber las almas de personajes condenados en este plano y liberarios en el físico, para ayudarle en su búsqueda.



El plano físico y tu héroe. Aquí conseguirás casi todas –casi– tus misiones hablando con los vivos y combatiendo a multitud de enemigos. Pero ten en cuenta que debes alternar, según la situación, entre ambos mundos.

Acepta encargos y cumple tus objetivos... como quieras. Hay misiones en que decides el final atendiendo a las demandas de quien te la encarga, o traicionándole.



¡Ten mucho ojo por dónde pisas! El escenario no suele tener interacción más que en ciertos objetos para saquear, pero hay zonas con trampas que te pueden perjudicar.

tica ñunica: sólo puedes manejar a uno a la vez.

El protagonista es, en realidad, el Devorador, el demonio invocado, pero tiene un compañero principal a elegir entre un cazador, un mago o un guerrero. Igualmente, sólo manejas a uno de ellos a la vez, pero puedes alternar entre el personaje humano y el demonio, pues conviven en dos planos diferentes: el físico de los vivos y el espiritual de los muertos. Es necesario ir pasando de uno a otro para poder explorar los escenarios, pues a veces es mundo físico tiene obstáculos insalvables, pero accesibles para el demonio. Asímismo, puedes encontrar misiones en ambos planos de existencia, sobre todo en el físico.

Este peculiar sistema aporta más profundidad al juego. Es algo que, sin embargo, contrasta con una gestión de inventario algo farragosa, un sistema de crafting poco pulido y algo más de complejidad de lo deseado. Pero el juego en sí es variado, profundo y muy divertido. No es tan dinámico como «Diablo III», eso sí, y tiene el grave problema del idioma, pero es un juego muy recomendable y divertido. A.P.R.

ALTERNATIVAS

Sombras de Mordor

También hay alternancia entre dos planos, el espiritual y el físico, pero de forma mucho más espectacular.

▶ Más inf. MM 237 ▶ Nota: 95

Gauntlet

El remake del clásico ofrece rol y acción con varias clases, pero más orientado al multijugador.

▶ Más inf. MM 237 ▶ Nota: 80

nuestra opinión

VIVE EL ROL Y LA ACCIÓN ENTRE DOS MUNDOS. **Controla un demonio devorador de almas y hasta 15 personajes distintos en una aventura de rol y acción de fantasía.**

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●○○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- La alternancia entre los dos planos de juego, y el cambio entre el demonio y los personajes.
- Puedes configurar un equipo a tu gusto, escogiendo estilos distintos de personajes.
- Visualmente está bastante trabajado y tiene algunos efectos gráficos realmente buenos.

Lo que no nos gusta

- El confuso sistema de gestión del inventario, sobre todo para el crafting de todo tipo.
- El idioma. Puede ser un obstáculo importante, pues ni los textos están traducidos, y es una pena porque la historia es realmente buena.

Modo individual

No es «Diablo», aunque lo parezca... ¡es un juego único! **Es fácil comparar «Shadows Heretic Kingdoms», pero sus detalles de diseño únicos y las posibilidades que abre en la jugabilidad son realmentre atractivos. Es una pena que no esté más pulido en la gestión de algunos apartados, porque es un pedazo de JDR de acción.**

La nota

86

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Que vienen los orkos!

Warhammer 40.000 Armageddon

No se puede tener un planeta bonito si hay orkos por medio. Que se lo digan a los restos de Armageddon. Aunque, claro, con ese nombre, estaba claro lo que pasaría...

LA REFERENCIA



Panzer Tactics HD

- Ambos son juegos de estrategia por turnos, basados en el uso de casillas hexagonales, uno de ambientación histórica y el otro fantástica.
- Visualmente, «Panzer Tactics HD» es algo más atractivo que «Armageddon», mucho más sobrio y espartano.

La Segunda Guerra de Armageddon, un planeta que ha sufrido el azote orko en numerosas ocasiones en el universo de Warhammer 40.000, es la base del nuevo juego de Slitherine. En esta guerra nos ponemos al mando de las Legiones de Acero, en una campaña extensa y variada –que además no es lineal– para luchar contra las hordas de Ghazghkull Thraka. Armageddon es un mundo contaminado por la industrialización imperial, lo que obliga a los humanos a usar filtros y protecciones, un elemento que identifica a las Legiones de Acero, combinado de artillería, infantería mecanizada, blindados, etc.

Manejando a las Legiones nos moveremos por los escenarios de Armageddon, concebidos como tableros divididos en casillas hexagonales, al estilo de muchos otros wargames y juegos de estrategia por turnos que tanto Slitherine como otras compañías han lanzado en los últimos tiempos. Sin embargo, aquí todo se dirige al combate, como buen wargame. No hay un especial hincapié en recursos ni en exploración. La guerra lo es todo. Pero cada mapa cuenta con particularidades que limitaran la visión, desplazamiento y potencial ofensivo y defensivo de nuestras unidades y las del enemigo.

Akaba con los orkos

La campaña de «Armageddon» ofrece misiones de distinto tipo en sus tres actos, aunque muchas se basan en la captura de puntos estratégicos. El despliegue de nuestras unidades

EL ASPECTO ESPARTANO DE «ARMAGEDDON» OCULTA UN ESTUPENDO JUEGO DE ESTRATEGIA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia/Wargame
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Flashback/Slitherine
- **Distribuidor:** AvanceDiscos ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** *armageddon.slitherine.com*

Información muy básica, foros, pantallas...

12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Ejércitos:** 5
- **Escenarios:** 30
- **Actos (campaña):** 3 (más tutorial)
- **Unidades:** Más de 300 tipos
- **Escenarios:** 30
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4/Athlon XP
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB compatible DirectX 9
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800
- **Conexión:** ADSL



El uso de estructuras es otro punto importante a tener en cuenta a la hora de moverte y capturar puntos estratégicos. Y mantenerlos.



La profundidad, variedad y rejugabilidad son muy elevadas, pero le habría venido muy bien incluir más facciones.



La vista más global del mapa puede darte ideas para diseñar tácticas ganadoras, pero siempre ten en cuenta los refuerzos.



La Segunda Guerra de Armageddon está en su apogeo. Los orkos quieren dominar el planeta y las Legiones de Acero, primero, y los Salamandras, Ángeles Sangrientos y Ultramarines, después, lo evitarán.



El típico tablero de casilla hexagonales es la base de todos los mapas . Algo que viene bien para jugar con el alcance de los ataques de las unidades frente al enemigo. Y para hacer lo propio con la defensa.

se ha de hacer teniendo en cuenta valores como la fuerza, defensa, puntos de ataque, tipos de desplazamiento, etc. y siempre teniendo en cuenta que es un juego por turnos. No siempre el enfrentamiento entre dos unidades concretas da el mismo resultado, pues hay una parte de azar que también influye en el mismo, aunque, evidentemente, la lógica impera y no vas a encontrar cosas extrañas. Además, hay que tener en cuenta el factor de experiencia –que las tropas acumulan–, el uso de refuerzos, la compra de unidades nuevas, etc. que añaden valores de rejugabilidad, además de las distintas pruebas que queramos hacer al movernos con libertad.

El juego es profundo, adapta muy bien las reglas de Warhammer 40.000, ofrece variedad y rejugabilidad –aunque limita sus facciones–. Un estupendo trabajo. Pero, claro, tiene sus puntos flacos. Para empezar, en lo visual es sobrio y espartano a más no poder, lo que desluce el conjunto. El idioma es otro punto en contra, pues está totalmente en inglés. Pero si todo esto no es para ti un inconveniente, se trata de un gran juego. A.P.R.

ALTERNATIVAS

Civ Beyond Earth

Una estrategia más centrada en la producción y el desarrollo que en el combate. Más amplio y variado.

▶ Más inf. MM 237 ▶ Nota: 96

B.A. 2 Eastern Front

Un estupendo juego de estrategia, más realista ensu ambientación, también con aires de wargame.

▶ Más inf. MM 237 ▶ Nota: 86

nuestra opinión

LUCHA EN LA SEGUNDA GUERRA DE ARMAGEDDON. Controla a las Legiones de Acero y acaba con los Orkos en un episodio clave del universo Warhammer 40.000.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●○○○
- Sonido ●●●○○○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- La experiencia es profunda y variada, y exige pensar muy bien cada movimiento y planificar las tácticas al detalle.
- La cantidad y variedad de unidades.
- La campaña no es lineal y adapta muy bien el reglamento de Warhammer 40.000.
- Los escenarios individuales y el editor incluído.

Lo que no nos gusta

- Visualmente es más que sobrio, aunque, sorprendentemente, las unidades tienen un detalle bastante cuidado.
- Se echan de menos más facciones.

Modo individual

Para fans de Warhammer 40.000. No es muy vistoso, pero como juego de estrategia de Warhammer, es sensacional y variado.

La nota **84**

Modo multijugador

¿Orko o marine? La posibilidad de elegir bando es uno de los puntos más atractivos del multijugador de «Armageddon».



La nota **80**

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Cómo crece nuestra plantita!

Grow Home

Si Wall-e podía hacerlo, BUD también. Y mejor, porque nuestro pequeñín metálico trepa y no tiene que buscar una planta. Lo que debe conseguir es que creeezca...

LA REFERENCIA



DeadCore

- Ambos juegos hacen de las plataformas y la verticalidad su razón de ser, pero «DeadCore» tiene también un toque de acción muy importante.
- En «Grow Home» y en «DeadCore» la simulación física es un ingrediente importante, aunque se aplica de modo distinto.

Viendo «Grow Home» lo primero que uno piensa es que estamos ante un juego indie de un estudio de nuevo cuño. Un juego concebido casi como un experimento. Pero no. Todo eso es cierto, menos lo del estudio, pues detrás de «Grow Home» está ni más ni menos que Reflections, creadores de leyendas como «Shadow of the Beast», «Destruction Derby», la saga «Driver», «The Crew» y muchos otros. ¿Qué hace un estudio así con un proyecto como «Grow Home»? La razón, en realidad, es lo de menos, pero es cierto que el nuevo juego del estudio británico tiene mucho de experimento. Tanto como de diversión.

En «Grow Home» controlamos a BUD, Botanical Unit Droid, un robot encargado de salvar su planeta consiguiendo que el oxígeno regenere la atmósfera y permita la vida sin peligro. ¿Cómo? Pues haciendo crecer la Star Plant, un vegetal que hay que desarrollar de forma gigantesca, interviniendo en su crecimiento con manipulación directa de sus ramas. Esto se resume en que tenemos que tirar hacia arriba, haciendo crecer la Star Plant a través de diversas islas foltantes hasta que llegue a una altira de 2000 metros. Si lo logramos, habremos triunfado.

Verticalidad máxima

La combinación de puzles y plataformas de «Grow Home» tiene en la Star Plant una protagonista tan relevante como el mismo BUD. Pero hay detalles que hacen de ambos pilares algo diferente a cualquier otro juego.

LA VERTICALIDAD Y UN DISEÑO MINIMALISTA Y CONCEPTUAL SON LAS CLAVES DE UN JUEGO ÚNICO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Puzles/Plataformas
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Reflections/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** No aplicable
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 7,99 €
- **Web:** *www.ubisoft.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes controlables:** BUD
- **Límite vertical:** 2000 m
- **Skins BUD:** 3
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo E7300 a 2.5 GHz, Athlon II X2 240 a 2.8 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTS 450,, Radeon HD5670
- **Conexión:** ADSL (descarga)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



¡Ahí va el bueno de BUD! La verticalidad es la nota dominante en «Grow Home», y si hay que subir, ojito, que también puedes caer.



El bueno de BUD, un robot la mar de majo, ha de cultivar la Star Plant para salvar su planeta. Es algo así como la historia de Wall-e, pero explorando islas flotantes hasta hacer crecer la planta de marras.



¡Hoja identificada! ¡Bien por BUD! A medida que hacemos crecer la planta y logramos subir por ella, desvelamos nuevos datos.



¿Tienes miedo a las alturas? ¡Pues cuidado! La exploración y el crecimiento de la planta es muy libre, pero siempre hacia arriba.



Hmmm... ¿y ese extraño artefacto? No sólo es un punto de control, sino un transportador, así que localiza en el mapa todos los que hay y actívalos. ¡Son claves para avanzar en el juego!

las animaciones de BUD no están predefinidas, y se basan en el movimiento. Así, notaremos que parece un tanto... extraño en sus andares y con una tendencia a la inercia que aumenta el desafío del control. BUD puede saltar, caminar, correr y trepar –imprescindible– además de interactuar con los transportadores, arrancar hojas, flores, mover piedras... Es un robot la mar de majo que recuerda en cierto sentido –también por la trama– al salado Wall-e de Pixar.

Y el control de BUD es un desafío tan importante como el crecimiento de la planta, porque ya que todo se desarrolla en un límite vertical máximo, es muy fácil perder pie, fallar en un apoyo al trepar, resbalar o calcular mal un salto para darnos el trompazo del siglo, tras una caída libre de aúpa.

«Grow Home» es extraño, fascinante y desafiante. Es, sí, un experimento, pero uno de lo más atractivo y divertido. Y teniendo en cuenta el precio que tiene, su estética minimalista realmente brillante y la absoluta libertad que da su mundo abierto, merece la pena probarlo. Eso sí, ojo al idioma. A.P.R.

ALTERNATIVAS

Transistor

Acción y rol también en un entorno realmente evocador y donde la trama avanza con la acción.

▶ Más inf. MM 233 ▶ Nota: 94

Teslagrad

Un juego de plataformas donde la narrativa también se desarrolla de forma minimalista y visual.

▶ Más inf. MM 239 ▶ Nota: 90

Nuestra opinión

CONTROLA A BUD Y SALVA TU PLANETA.
Dirige los pasos de BUD, un androide que ha de conseguir que la Star Plant crezca al máximo para salvar así su planeta.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●●○
- Sonido ●●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●○○
- Dificultad ●●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●●●○

Lo que nos gusta

- El diseño visual, minimalista y conceptual, que recuerda a los primeros juegos en 3D, con el uso de polígonos planos y sombreados gouraud.
- El uso de la verticalidad combinado con las habilidades del protagonista.
- La inercia del protagonista cuando se mueve. Complica el desafío y te obliga a afinar.

Lo que no nos gusta

- Controlarlo con teclado y ratón es bastante complicado. Mejor búscate un buen pad.
- Las cámaras a veces te vuelven un poco loco y complican excesivamente el desafío.

Modo individual

Haz que crezca la Star Plant y la diversión controlando a BUD. Un título donde puzles y plataformas son lo mismo, y la habilidad y los reflejos forman la base del éxito. Crecer no es algo tan sencillo y en un segundo todo se puede venir abajo. Un diseño fascinante en su minimalismo y casi experimental, para un juego que te absorbe...

La nota

85

JUEGO RECOMENDADO micromanía

Táctica espacial a lo Meier

Sid Meier's Starships

La conquista del universo no se basa únicamente en la colonización planetaria. Con todo el espacio que hay por ahí para explorar, ¿por qué limitarse a la superficie?

LA REFERENCIA



CIV Beyond Earth

- «Beyond Earth» es un juego de estrategia compleja, y «Starships» se centra más en la táctica y el combate, aunque comparten detalles.
- Ambos juegos se desarrollan por turnos para todo, investigación, acciones, exploración, combate, etc.

Resulta difícil hablar de «Sid Meier's Starships», lo último de Firaxis y el genio de la estrategia –al menos, lleva su nombre en el título– no tanto por cómo describirlo sino por cómo calificarlo. Es un juego ambientado en el universo de «Civilization Beyond Earth», pero no es parte de él en el sentido que lo es una expansión. Es un juego independiente, pero que también tiene vínculos cruzados con «Beyond Earth» –y se puede comunicar con él en algunos apartados–. No es un juego de estrategia como «Beyond Earth», sino de combate táctico, pero también bebe de su influencia en la evolución de tu Federación, la investigación de tecnologías, la diplomacia, la exploración. Es, en definitiva, una mirada a ese universo de ciencia ficción, pero desde una perspectiva diferente. Así que, si buscas más «Civilization» no lo vas a encontrar aquí... pero sí parte de su esencia.

Un universo en guerra

Los primeros minutos de «Sid Meier's Starships» te hacen experimentar una sensación de déjà vu. La elección de líder, con las federaciones que aparecen en «Beyond Earth» dejan bien claro que ese universo de «Starships» es el mismo que el de la última entrega de «Civ». Pero los siguientes pasos son diferentes. No hay planetas cuya superficie nos espera para ser explorada, sino para ser investigados, aliados, enemigos o explotados. De forma global. La influencia de tu federación se expande por un mapa de sistemas planetarios

EL UNIVERSO DE «BEYOND EARTH» SE ADAPTA A UN JUEGO DE COMBATE TÁCTICO EN EL ESPACIO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Táctica/Estrategia
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Firaxis/2K
- **Distribuidor:** Take 2
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 14,99 €
- **Web:** *www.2k.com/games/sid-meiers-starships*

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Líderes:** 8
- **Afinidades:** 3 (supremacía, armonía, pureza)
- **Mejoras de naves:** 9
- **Tecnologías:** 9
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo a 1. 8 GHz, Athlon x2 64 a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 850 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT, Radeon HD2600 XT, Intel HD 4000
- **Conexión:** ADSL (descarga)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Rutas comerciales, alianzas diplomáticas... Seguro que todo te suena, y es que el juego es distinto, pero la esencia de «Civ» está ahí.



Así que tmabién hay que investigar, ¿eh? El estilo es diferente a «Civ», pero muchos de sus pilares básicos están bien adaptados.



Las opciones son muchas. ¿Dónde irás ahora? «Starships» siempre deja varios caminos abiertos para dar el siguiente paso.



La esencia de «Civilization Beyond Earth» se traslada al campo táctico. «Sid Meier's Starships» toma la misma ambientación del último juego de la saga, pero la adapta a un sofisticado "wargame".



Cuando se produce un ataque crítico... ¡bum!, el juego nos muestra en pantalla una pequeña cinemática en la que podemos ver al enemigo saltando por los aires o recibiendo un impacto brutal.

que, a modo de tablero plano, ha de recorrerse con naves espaciales de combate, luchando contra tus enemigos y colaborando con tus aliados. Todo se juega por turnos, las misiones son variadas según las peticiones de algunos planetas y pueden ser aceptadas o rechazadas.

Mejora y crece

La investigación tecnológica, las mejoras en las naves, su reparación, el combate táctico y las alianzas y traiciones son la base de un "spin off" de «Beyond Earth» que no es algo dirigido a los puristas del más reciente «Civilization», sino de los fans de ese universo, dispuestos a aceptar una mirada diferente al mismo. Es un juego de táctica más que notable, ofrece variedad, varios tipos de victoria y una rejugabilidad estupenda. Las federaciones, afinidades y elecciones personales lo convierten en un estupendo divertimento táctico, menos profundo que «Beyond Earth», pero tan divertido como él. Para ser un juego de descarga y a un precio más que asequible, es muy recomendable, pero, eso sí, teniendo en cuenta siempre que no es «Civilization». A.P.R.

ALTERNATIVAS

›Heroes of M&M III...

Ambientado en un mundo de fantasía, es una combinación de géneros que funciona muy bien.

▶ Más inf. MM 241 ▶ Nota: 86

›Battle Academy 2...

Más wargame que juego de estrategia, ofrece un gran desafío a los fans del género.

▶ Más inf. MM 237 ▶ Nota: 86

Nuestra opinión

CONQUISTA EL UNIVERSO COMBATIENDO. **Una perspectiva diferente del universo del último «Civilization», enfocado al combate táctico en el espacio, para su conquista.**

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○○
- ›Sonido ●●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●●○
- ›Dificultad ●●●○○○○
- ›Calidad/precio ●●●●●●○

Lo que nos gusta

- La ambientación en el universo de «Beyond Earth» está perfectamente incrustada.
- Se juega de forma independiente, pero puede ofrecer conexiones cruzadas con «Civ BE».
- Ofrece el universo de «Beyond Earth» desde una perspectiva diferente y muy atractiva.
- Te haces con él en cinco minutos, conozcas o no el referente estratégico de «Beyond Earth».

Lo que no nos gusta

- Si estás buscando una ampliación de «Beyond Earth» o un juego similar, no es para ti.
- Está traducido, pero no doblado. Una pena.

Modo individual

En el universo de «Civilization Beyond Earth», se puede hacer mucho más que colonizar. No es un juego para el fan de «Civ Beyond Earth» que busque más contenidos, pero es ofrece combate táctico y estrategia, en una línea de "wargame", realmente sensacional y cimentado sobre los pilares de «Civ BE». ¡Y a un precio genial!

La nota

84

GAME

Selección GAME Premium PC

Palo Master Selfie Bluetooth Kaos

El accesorio de moda que estabas esperando. Tus mejores selfies ahora las podrás tomar con un mejor ángulo gracias a este palo para selfies extensible.





›CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- Peso máximo admitido: 500g.
- Longitud de extensión: 235-1005mm.
- Material: Acero.
- Número de secciones: 7.
- Peso del producto: 160g.
- Color: Negro.
- Capacidad de la batería: 45mAh.
- Voltaje de carga: 5V.
- Tiempo de carga: 1 hora.
- Tiempo de espera: 100 horas.
- Número de disparos: 500 veces.
- Función principal: Disparador remoto usando la tecla de volumen.
- Sistemas admitidos: A partir de iOS 4.0 y Android 3.0.

›COMPATIBILIDAD:

- iPhone 5, 5S y 6 funciona con la app de cámara nativa de cámara.
- Samsung y LG funcionan con app nativa de cámara.
- Telefonos Android de otras marcas necesitan descargarse la app gratuita de cámara de Google.

Lector de tarjetas de memoria Stello Trust

Lector de tarjetas de memoria de alta velocidad y diseño ultra compacto para llevarlo fácilmente a todas partes.



10,95 €

›CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- Compatible con todas las tarjetas de memoria compactas de uso más común en teléfonos móviles y cámaras digitales, incluida la última generación de tarjetas SDXC.
- Se conecta y listo; no requiere controlador.
- Alta velocidad USB 2.0 que permite leer y transmitir archivos rápidamente.
- Cable USB corto incorporado que puede guardarse en el lector.

Smartphone Hyundai Swan 4,5" IPS 4 GB Dual Core

Un Smartphone espectacular a un precio realmente imbatible. Una oferta que no puedes dejar pasar.

74,95 €



›PANTALLA:

- Pantalla: 4'5" Táctil Capacitiva
- Resolución: IPS 854 x 480 px

›ESPECIFICACIONES:

- Procesador: MTK 6572 Dual Core 1,2 GHz
- Memoria RAM: 512 BM
- Memoria FLASH: 4 GB
- Sistema operativo: Android 4.4

›CONECTIVIDAD:

- WiFi: Sí
- Bluetooth: Sí
- GPS: Sí
- 2G: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900
- 3G: WCDMA 850 / 2100

›CÁMARA:

- Cámara frontal: 0.3 Mpx
- Cámara trasera: 2 Mpx

›BATERÍA:

- Batería: 1900 mAh
- Dimensiones: 134 x 66 x 9,2 mm

›CONEXIONES:

- Doble ranura SIM
- Micro USB
- Jack 3.5 mm para auriculares
- Ranura micro SD (hasta 32 GB)

›CONTENIDO DE LA CAJA:

- Smartphone
- Batería 1900mAh
- Cable micro-USB
- Adaptador de corriente
- Guía rápida de funcionamiento
- Auriculares
- Protector de pantalla

Consigue estos productos a través de



Consulta www.game.es/CYR para más información

Cámara Deportiva Tadeo Jones.

Mini cámara de acción para todos, con carcasa resistente al agua.

79,95 €

› CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:
- Pantalla TFT: 2"
- Resolución de pantalla: 176 x 220 pxl
- Sensor de imagen: 5 Mpx – Sensor CMOS
- Resolución: 12 Mpx (4000 x 3000)
- Resolución de video: Full HD (1920 x 1080) Pixels @25fps (.AVI)
- Formato de video: MPEG4
- Formato de imagen: JPEG
- Micrófono: SÍ
- Memoria externa: Tarjeta Micro SD de hasta 32 GB (no incluida)
- Enfoque: Objetivo gran angular 100º
- Conexión PC: Micro USB 2.0
- Función Webcam: SÍ
- Batería: Litio 700mAh
- Distancia Focal: 3,53 mm
- Apertura: F2,5
- Dimensiones/Peso: 58x44x23mm/68g



Brazalete Oye! Cuídate Negro o Rosa

Smartwatch compatible con Android que se sincroniza automáticamente con tu Smartphone mediante bluetooth y te permite sacarle el máximo partido.

89,95 €

› FUNCIONES:
- Podómetro / Pasómetro.
- Control de la cámara de tu móvil.
- Identificación de llamada entrante.
- Función rechazar llamada.
- Reloj.
- Alarmas.
- Alarma anti robo.

› ESPECIFICACIONES:
- Dimensiones: 74 x 17,8 x 8,8 mm.
- Compatible Bluetooth: 1.1, 1.2, 2.0, 2.1, 3.0, 4.0.
- Pantalla: LCD de 0,91 pulgadas, 128 x 32 píxels.
- Batería: entre 120 y 150 horas en espera.
- Multi-idioma.
- Acabados en acero.
- Resistente a la corrosión.
- Display en suspensión.
- Material amigable con el medio ambiente.
- Smartwatch / Wristband compatible Android.
- Descárgate la app para tu smartphone: **http://www.oyemobile.es/smartwatches/smartwatch-oye-cuidate/**

Auriculares Trust Cabo In-Ear Rojos

Auriculares compatibles con smartphones y tablets con cable plano, diseñados para que no se enreden.

9,95 €



› CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:
- Cable con acabado plano, diseño que facilita que el cable no se enrede.
- Micrófono con botón integrado para recepción de llamadas.
- Almohadillas de goma disponibles en 3 tamaños.

micromanía

¡Lo hemos probado!

PALO MASTER SELFIE BLUETOOTH KAOS

Si aún no te habías animado a hacerte con el gadget de moda, tienes la ocasión perfecta con un palo para selfies que es mucho más de lo que imaginas. Extensible, de acabado impecable, con disparador en el mango y compatible con la mayoría de Smartphones. ¡Genial!

LECTOR DE TARJETAS DE MEMORIA STELLO TRUST

¿Dónde se encuentran los lectores de tarjetas cuando más los necesitas para pasar tus datos a tu ordenador? El Stello Trust, compacto, compatible con todas las tarjetas y de gran velocidad, es uno de los objetos más útiles que imagines y siempre lo llevarás contigo.

SMARTPHONE HYUNDAI SWAN 4,5" IPS 4 GB DUAL CORE

Si quieres tener un smartphone Android a la última pero no quieres gastarte un dineral, nada mejor que una alternativa como el Swan 4,5" IPS 4 de Hyundai. Un móvil que viene con todo lo que necesitas y con el que siempre estarás en contacto con tus amigos.

CÁMARA DEPORTIVA TADEO JONES

Hasta los más pequeños quieren disfrutar de la aventura y guardar todos sus recuerdos. Nada mejor que una cámara deportiva como la de Tadeo Jones, que permite guardar imágenes y vídeos en alta resolución Full HD, con un tamaño compacto y a un precio mínimo.

BRAZALETE OYE! CUÍDATE NEGRO O ROSA

Los "wearables" son la nueva tendencia en conectividad, y el brazalete Oye! Cuídate es uno de los más completos al mejor precio. Puedes conectar con tu smartphone Android además de usarlo como reloj, podómetro, alarma y otras funciones personalizables.

AURICULARES TRUST CABO IN-EAR ROJOS

Tanto con tu tablet como con tu smartphone, disfrutar de la mejor música, películas o juegos con el mejor sonido y sin molestar a nadie es posible gracias a los auriculares Trust Cabo In-Ear, que por el diseño de sus cables son muy cómodos y no se enredan.

OPORTUNIDADES



THE CAVE

Dirigido por el legendario Ron Gilbert («Monkey Island») en la factoría Double Fine, esta aventura gráfica repleta de buen humor te reta a crear un equipo de tres exploradores para adentrarse en la Cueva. SEGA nos lo ofrece ahora por 12,99 €.



LIMBO: SPECIAL EDITION

Si no tuviste ocasión de jugar a uno de las aventuras *indie* más extraños e influyentes de los últimos años, no pierdas esta nueva oportunidad de disfrutar de la edición especial. Está disponible en la tienda de Xtralife por un precio 12,95 €.



MASTERS OF GAMES ANTHOLOGY

FX Interactive nos ofrece una fenomenal colección de grandes recopilaciones. Por sólo 19,95 € incluye las antologías de «Sherlock Holmes», «King's Bounty», «Drakensang» y «Death to Spies». ¡Inmejorable!



LA CONQUISTA DE AMÉRICA

Y también FX nos ofrece este espléndido recorrido por cinco siglos de historia en América. La colección consta de «American Conquest», «Conquistadores» «Omertà» y «Trópico Global Power». Todo ello por 19,95 €.



¡La implacable ley de Talion!

La Tierra Media: Sombras de Mordor

Un nuevo héroe irrumpe en Mordor en busca de venganza. Su nombre es Talion y pronto sembrará el terror entre los Orcos.

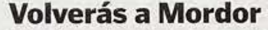
Cuando se dio a conocer «Sombas de Mordor» era difícil imaginar el impacto que acabaría teniendo. ¿Otro juego más de la "Tierra-Media"? ¿Qué podría aportar? Pero a medida que fuimos conociendo el trabajo de Monolith comenzó a ponerse de relieve el juegazo de acción, aventura y rol que acabaría siendo. Y era algo "nuevo". Pese a las apariciones de viejos conocidos como Sauron o Golum, la historia, –que se sitúa entre el "El Hobbit" y "El Señor de los Anillos"– rompía con los anteriores protagonistas de la saga y presentaba a un nuevo y cautivador héroe, Talion, decidido a adentrarse en las tierras de Mordor para vengar a su familia asesinada. Además le acompaña el espíritu de un elfo que le otorga poderes especiales y que, a veces, asume el protagonismo.







Volverás a Mordor



Mientras desvelas un argumento más que sugerente, el juego nos brinda una acción incesante y bestial. Zurras huestes de orcos aquí, derribas a un troll allá, liberas esclavos... Y cuando quieras, puedes desafiar a un jerifaltes Uruk. Todo ello con una jugabilidad soberbia y unos gráficos de vanguardia. ¡Para nosotros, el mejor juego de la franquicia de Tolkien! No en vano una edición "GOTY" está en camino.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción / Rol
- **PVP Recomendado:** 24,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 237 (Noviembre 2014)
- **Estudio/Cía.:** Monolith / Warner
- **Distribuidor:** Warner
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.shadowofmordor.com*





La nueva nota

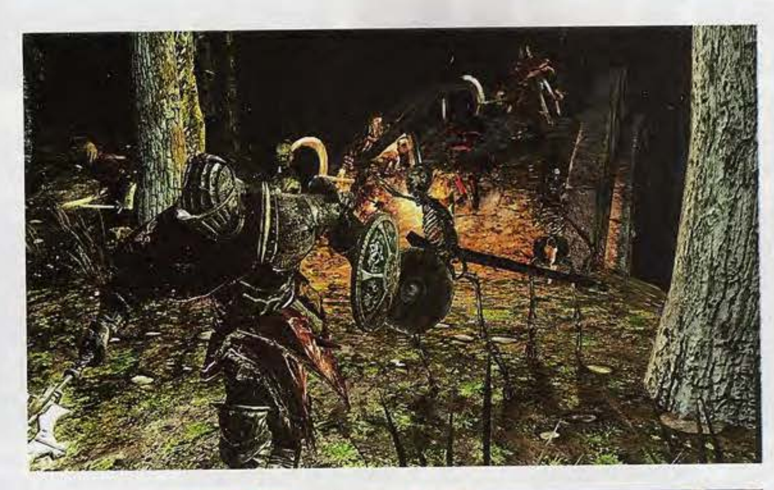
Una mezcla explosiva de acción y rol, con la riqueza del mundo de Tolkien, un diseño impecable y un alto nivel de calidad. ¡Si no te esperas a la edición Juego del Año, juégalo ya!

96

¡Muere otro día, guerrero!

Dark Souls II: Scholar of the First Sin

El mayor desafío de rol en PC se renueva







Comentamos «Dark Souls II» en esta misma sección de reediciones el mes pasado, sí, pero que esté de nuevo aquí no es un error, sino que se debe a la aparición de una nueva y definitiva edición. Merece toda tu atención si eres de los que disfrutan de los desafíos, porque «Dark Souls II» es uno de los juegos que más habilidad exigen y uno de los juegos de acción y rol diseñados con más mala uva. Lo que es una pesadilla para unos es un sueño para otros... ¡Si eres de estos últimos, enhorabuena! La edición «Scholar of the First Sin» reúne todo el contenido de «Dark Souls II» con sus tres expansiones, nuevas características y un amplio contenido inédito. Se trata en definitiva, de lo que llamaríamos una Edición Juego del Año.

Más retos y mejoras

Para que te hagas una idea de la ampliación de contenido de «Scholar of the First Sin» en términos cuantitativos, dobla en gigas a la edición original. Además de los tres DLC que aparecieron el año pasado, han sido introducidos nuevos escenarios y eventos dentro del juego. Por si esto fuera poco, los gráficos de la nueva edición dan el salto al soporte de funciones de DirectX 11, lo que mejora el aspecto del juego apreciablemente.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol / Acción
- **PVP Recomendado:** 29,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 232 (Junio 2014)
- **Estudio/Cía.:** From Software / Bandai Namco
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.darksoulsii.com/es*



La nueva nota

Sólo apto para los más decididos, dada su dificultad, esta edición es espléndida en contenido **y tiene por fin el cuidado y la calidad técnica que debió tener originalmente.**



¡Duelo de gigantes!

NBA 2K15

¡Vive la temporada actual de la NBA!

No existe mejor juego inspirado en la liga profesional de balonceso estadounidense que «NBA 2K15». Así de sencillo... Y no es porque ya no existen otros títulos comparables en PC sino, más bien, porque no hay quién pueda con él. Como esta serie multiplataforma de 2K sí tiene competencia en consolas, no deja de renovarse cada año, pero en PC disfrutamos de la mejor versión de todas.

La última entrega exhibe una espectacularidad total, una BSO soberbia, una jugabilidad a prueba de bombas y una reproducción realisa del juego. A todo esto hay que añadirle el interés de poder enfrentar a los Gasol en la temporada actual.





FICHA TÉCNICA
- **Género:** Deportivo
- **PVP Recomendado:** (19,99 € en Game)
- **Idioma:** Castellano (texto y voces)
- **Comentado:** MM 239 (Enero 2015)
- **Estudio/Cía.:** Visual Concepts / 2K
- **Distribuidor:** Take 2
- **Nº de DVDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.2k.com/gamnes/nba-2k15*



La nueva nota

La serie introduce novedades que enriquecen el sistema de juego **en esta entrega y renueva su aspecto con una realización técnica a la última. ¡No te pierdas los Play-Offs!**



SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
ArmA III	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	9,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Tomb Raider	19,99€
Tomb Raider Definitive Edition	24,95€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2013	14,95€
Pro Evolution Soccer 2014	14,95€
MICROSOFT	
Fable III	9,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	19,99€
WRC 4	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
Assassins Creed 4	24,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman: Arkham Origins	19,99€
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Batman: Arkham City	19,99€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12) » Simulación » Electronic Arts
2. FOOTBALL MANAGER 2015 (3) » Estrategia » SEGA
3. WOW WARLORDS OF DRAENOR (12) » MMORPG » Activision Blizzard
4. CALL OF DUTY GHOSTS (18) » Acción » Activision Blizzard
5. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) » Rol/Acción » Activision Blizzard
6. FIFA 15 (3) » Deportivo » Electronic Arts
7. DIABLO III (16) » Rol/Acción » Activision Blizzard
8. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12) » MMORPG » Activision Blizzard
9. CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE (18) » Acción » Activision Blizzard
10. FAR CRY 4 LIMITED EDITION (18) » Acción » Ubisoft

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a Enero de 2015.

U.K.

1. BATTLEFIELD HARDLINE (18) » Acción » EA
2. THE SIMS 4 (12) » Simulación » EA
3. FOOTBALL MANAGER 2015 (3) » Estrategia » SEGA
4. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) » Simulación » EA
5. GRAND THEFT AUTO V (18) » Acción » Rockstar
6. THE ELDER SCROLLS ONLINE (16) » MMO » Bethesda
7. THE SIMS 3 (12) » Simulación » EA
8. TOTAL WAR: ATTILA (16) » Estrategia » SEGA
9. CITIES SKYLINE DELUXE EDITION (12) » Estrategia » Ikaron
10. WOW WARLORDS OF DRAENOR (12) » MMO » Activision Blizzard

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Marzo de 2015.

U.S.A.

1. BATTLEFIELD HARDLINE (DESCARGA) » Acción » EA
2. RUNESCAPE 3 (1 MONTH SUBSCRIPTION) » MMO » Jagex Games Studio
3. GRAND THEFT AUTO V » Acción » Rockstar
4. THE ELDER SCROLLS V SKYRIM LEGENDARY ED. » Rol » Bethesda
5. CITIES: SKYLINES (DESCARGA) » Estrategia » Colossal Order
6. FFXIV A REALM REBORN (TARJETA) » MMO » Square Enix
7. FINAL FANTASY XIV HEAVENSWARD » MMO » Square Enix
8. BATTLEFIELD HARDLINE PREMIUM (DESCARGA) » Acción » EA
9. THE SIMS 4 LIMITED EDITION » Simulación » EA
10. EVE ONLINE (1 MONTH SUBSCRIPTION) » MMO » CCP Games

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Marzo de 2015.

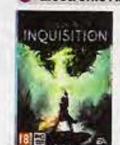
recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 DRAGON AGE INQUISITION



» Rol/Acción » BioWare/EA
» Electronic Arts » 59,95 €



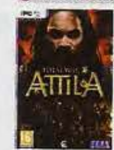
BioWare vuelve con una producción fantástica que da un cambio radical a la fórmula «Dragon Age» en historia, personajes, jugabilidad y escenarios. Un JDR genial como él solo.

» Comentado en MM 239 » Puntuación: 94

3 TOTAL WAR: ATTILA



» Estrategia » Creative Assembly/SEGA
» Koch Media » 39,95 €



Los fans de la estrategia están de enhorabuena con la aparición de «Attila». Creative Assembly ha aportado numerosas novedades en esta entrega de la saga. ¡Una joya!

» Comentado en MM 241 » Puntuación: 94

4 EVOLVE



» Acción » Turtle Rock/2K Games
» Take 2 » 49,95 €



Los creadores de «Left 4 Dead» nos han vuelto a asombrar con un juego cuyo concepto ya está empezando a imitarse, pero el multijugador asimétrico más brutal es éste.

» Comentado en MM 241 » Puntuación: 89

9 HEROES OF MIGHT & MAGIC III HD



» Estrategia/Rol » Ubisoft
» Ubisoft » 14,99 €



¡Qué bien le ha sentado la remasterización a «Heroes of Might & Magic III». Sin duda, una auténtica joya de la estrategia de fantasía por turnos, con un toque de rol genial. ¡Genial!

» Comentado en MM 241 » Puntuación: 86

10 SID MEIER'S STARSHIPS



» Táctica/Estrategia » Firaxis/2K Games
» Take 2 » 14,99 €



El universo es el mismo que el de «Beyond: Earth», pero diseño y jugabilidad son muy diferentes. Táctica por turnos con toques de wargame, para una estrategia diferente.

» Comentado en MM 242 » Puntuación: 84

11 ELITE: DANGEROUS



» Simulación » Frontier Developments
» Frontier Developments » 49,99 €



El regreso del clásico que creó escuela, en una simulación espacial que te llevará a descubrir los sistemas estelares de la Vía Lactea, viviendo aventuras como explorador y piloto.

» Comentado en MM 240 » Puntuación: 88

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA

STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

» Blizzard » Activision Blizzard » 39,95€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

» Comentado en MM 188 » Puntuación: 98

ACCIÓN



DISHONORED

» Arkane/Bethesda » Koch Media » 19,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

» Comentado en MM 213 » Puntuación: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

» Pendulo Studios » FX » 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

» Comentado en MM 198 » Puntuación: 93

1 RESIDENT EVIL REVELATIONS 2



Acción/Aventura/Survival Horror » Capcom » Koch Media » 39,95 €



Cambiando de registro de forma importante, la nueva entrega de «Resident Evil» reinventa su acción, su trama y hasta –en gran parte– su jugabilidad, para ofrecer una aventura sensacional, tan desafiante como los primeros juegos y apasionante en su desarrollo. Un homenaje a sus fans, en suma.

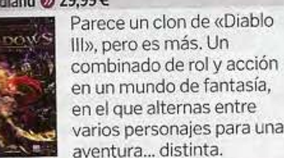
» Comentado en MM 242 » Puntuación: 90



5 SHADOWS HERETIC KINGDOMS



Rol/Acción » Games Farm/bitComposer » Badland » 29,99 €



Parece un clon de «Diablo III», pero es más. Un combinado de rol y acción en un mundo de fantasía, en el que alternas entre varios personajes para una aventura... distinta.

» Comentado en MM 242 » Puntuación: 86

6 CIVILIZATION BEYOND EARTH



» Estrategia » Firaxis/2K » Take 2 » 49,99 €



Firaxis y Sid Meier se han vuelto a sacar de la mano un juegazo, capaz de mejorar y renovar la fórmula de «Civilization». Un cambio para mejor, que aporta innovación y diversión.

» Comentado en MM 237 » Puntuación: 96

7 DIVINITY ORIGINAL SIN



» Rol » Larian Studios » Larian Studios » 36,99 €



Un juego de rol inspirado en el estilo de los grandes clásicos, que ofrece absoluta libertad en acción, elecciones y jugabilidad.Te entusiasmará, pese a estar únicamente en inglés.

» Comentado en MM 235 » Puntuación: 94

8 SOMBRAS DE MORDOR



» Acción/Rol/Aventura » Monolith » Warner Bros. Int. » 49,99 €



Un señor juegazo que Monolith y Warner se han marcado para ofrecernos uno de los títulos más destacados ambientados en el mundo de Tolkien. No te lo pierdas.

» Comentado en MM 237 » Puntuación: 95

12 LEGEND OF GRIMROCK II



» Rol » Almost Human » Almost Human » 21,99 €



El estilo clásico del rol está viviendo un resurgir maravilloso. Juegazos como «Legend of Grimrock II» así lo demuestran, con puzles y desafíos sensacionales para los fans del género.

» Comentado en MM 238 » Puntuación: 93

13 WOW WARLORDS OF DRAENOR



» MMO » Blizzard » Activision Blizzard » 44,95 €



«World of Warcraft» sigue en plena forma con «Warlords of Draenor». Las novedades introducidas por Blizzard dan nueva vida al universo de juego, aunque ya se le nota la edad.

» Comentado en MM 239 » Puntuación: 84

14 ENDLESS LEGEND



» Estrategia/Rol » Amplitude » Avance » 29,99 €



Amplitude se ha sacado de la manga un juegazo. La propuesta de «Endless Legend» te hará estar horas y horas pegado al PC. Es bonito, divertido y jugarás un turno tras otro.

» Comentado en MM 238 » Puntuación: 91

15 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



» Estrategia » Blizzard » Activision Blizzard » Gratuito



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia –las cartas de fantasía– y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

» Comentado en MM 230 » Puntuación: 98

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

» Bethesda » Koch Media » 19,95€

La saga de Bethesda toca techo –por ahora– con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

» Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

» Comeantado en MM 178 » Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

» Ubisoft Romania » Ubisoft » 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

» Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

» EA Sports » Electronic Arts » 39,95€

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

» Comentado en MM 225 » Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

¡Echábamos de menos un «Total War» en la lista de los elegidos! Pero ha llegado «Attila» y ha devuelto a Creative Assembly a su lugar natural. Eso sí, por ahora no puede con «Beyond Earth»...



1 CIVILIZATION V BEYOND EARTH
35 % de las votaciones
MM 237 · Puntuación: 96
Firaxis / 2K Games
Take 2



2 TOTAL WAR: ATTILA
32 % de las votaciones
MM 241 · Puntuación: 94
Creative Assembly / SEGA
Koch media





3 XCOM ENEMY WITHIN
22 % de las votaciones
MM 226 · Puntuación: 96
Firaxis/2K Games
Take Two

4 ENDLESS LEGEND
8 % de las votaciones
MM 238 · Puntuación: 91
Amplitude Studios
Avance

5 HEROES OF MIGHT & MAGIC III HD
3 % de las votaciones
MM 241 · Puntuación: 86
DotEmu / Ubisoft
Ubisoft

ACCIÓN

Donde sí ha dado un vuelco lo más alto de la lista ha sido en la acción con la llegada de «Evolve». Era previsible que el juego de 2K entrase este mes, pero lo ha hecho con una fuerza... monstruosa.



1 EVOLVE
43 % de las votaciones
MM 241 · Puntuación: 80
Turtle Rock Studios
2K Games



2 SOMBRAS DE MORDOR
31 % de las votaciones
MM 237 · Puntuación: 95
Monolith / Warner
Warner



3 ALIEN ISOLATION
16 % de las votaciones
MM 237 · Puntuación: 95
Asembly / SEGA
Koch Media

4 TITANFALL
7 % de las votaciones
MM 213 · Puntuación: 99
Arkane/Bethesda
Koch Media

5 ASSASSINS: CREED UNITY
3 % de las votaciones
MM 239 · Puntuación: 85
Ubisoft (varios)
Ubisoft



AVENTURA

Otro género animado en las votaciones de este mes ha sido la aventura. La llegada de lo más nuevo de Telltale, ambientado en el universo de fantasía de moda, se coloca en el top de la lista.



1 GAME OF THRONES
36 % de las votaciones
MM 241 · Puntuación: 88
Telltale Games
Telltale



2 RANDAL'S MONDAY
30 % de las votaciones
MM 239 · Puntuación: 90
Nexus Games / Daedalic
Meridiem



3 THE WOLF AMONG US
19 % de las votaciones
MM 228 · Puntuación: 90
Telltale Games
Telltale Games

4 THE VANISHING OF ETHAN CARTER
11 % de las votaciones
MM 237 · Puntuación: 92
The Astronauts
Badland

5 SHERLOCK HOLMES CRIMES & PUNISHMENTS
4 % de las votaciones
MM 237 · Puntuación: 88
Frogwares / Focus
Badland

ROL

La nueva entrega de «Dragon Age» sigue afianzada en el número uno del rol. No es de extrañar, pues es un auténtico juegazo. Pero que no se confíe, que los demás están al quite...



1 DRAGON AGE INQUISITION
47 % de las votaciones
MM 239 · Puntuación: 94
BioWare / EA
EA



2 WOW WARLORDS OF DRAENOR
26 % de las votaciones
MM 239 · Puntuación: 84
Blizzard
Activision



3 DIVINITY ORIGINAL SIN
20 % de las votaciones
MM 235 · Puntuación: 94
Larian Studios
Larian Studios

4 WASTELAND 2
7 % de las votaciones
MM 238 · Puntuación: 90
InXile / Deep Silver
Koch

5 LEGEND OF GRIMROCK II
4 % de las votaciones
MM 238 · Puntuación: 93
Almost Human
Almost Human

VELOCIDAD

Creíamos que la llegada de «Project CARS» animaría la lista de velocidad, pero su retraso implica que las posiciones en la parrilla ni cambian, con «GRID Autosport» como líder.



1 GRID AUTOSPORT
39 % de las votaciones
MM 235 · Puntuación: 96
Codemasters
Namco Bandai



2 F1 2013
27 % de las votaciones
MM 225 · Puntuación: 96
Codemasters
Namco Bandai



3 F1 2014
18 % de las votaciones
MM 237 · Puntuación: 86
Codemasters
Bandai Namco

4 MOTO GP 14
10 % de las votaciones
MM 221 · Puntuación: 96
Codemasters
Namco Bandai

5 NEED FOR SPEED MOST WANTED
6 % de las votaciones
MM 215 · Puntuación: 96
Criterion/Electronic Arts
Electronic Arts

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

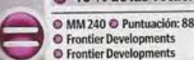
La conquista de la galaxia no es moco de pavo, y los fans de «Elite: Dangerous» lo siguen manteniendo en el número uno, pues van a necesitar muchas semanas para explorar todo lo ofrece.





1 ELITE DANGEROUS

40 % de las votaciones



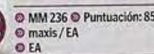
MM 240 · Puntuación: 88
Frontier Developments
Frontier Developments



2 LOS SIMS 4

33 % de las votaciones





MM 236 · Puntuación: 85
maxis / EA
EA

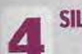


3 WORLD OF WARPLANES

20 % de las votaciones



MM 227 · Puntuación: 94
Wargaming.net
Wargaming



4 SILENT HUNTER 5

5 % de las votaciones



MM 185 · Puntuación: 94
Ubisoft Romania
Ubisoft

5 MICROSOFT FLIGHT

2 % de las votaciones



MM 193 · Puntuación: 95
Neoqb/777 Studios/Aerosoft
Kaipioni

DEPORTIVOS

Una semana más, 2K se mantiene como líder de la clasificación, pues «NBA 2K 15» sigue imparable. Su abánico de opciones y posibilidades es una oferta irresistible.





1 NBA 2K15

38 % de las votaciones



MM 239 · Puntuación: 94
Visual Concepts / 2K
Take 2



2 FOOTBALL MANAGER 2015

27 % de las votaciones



MM 239 · Puntuación: 92
Sports Interactive / SEGA
Koch Media



3 NBA 2K14

22 % de las votaciones



MM 225 · Puntuación: 94
2K Games
Take 2

4 FX FÚTBOL

10 % de las votaciones



MM 220 · Puntuación: 88
FX Interactive
FX Interactive



5 FIFA 15

3 % de las votaciones



MM 237 · Puntuación: 92
Electronic Arts
Electronic Arts

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

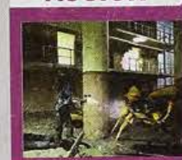
En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
39% de las votaciones	37% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
49% de las votaciones	30% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
61% de las votaciones	27% de las votaciones	12% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
47% de las votaciones	36% de las votaciones	17% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
40% de las votaciones	32% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
44% de las votaciones	39% de las votaciones	17% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

DEPORTIVOS



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
53% de las votaciones	27% de las votaciones	20 % de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

¡OTRA VUELTA DE TUERCA AL MMO!

GUILD WARS 2 HEART OF THORNS

La primera expansión de «Guild Wars 2» no subirá el nivel máximo, pero añadirá toda una nueva capa de habilidades, así como nuevas formas de explorar el mundo.

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **MMO**
- Estudios/Compañía: **ArenaNet/NCsoft**
- Fecha prevista: **Otoño 2015**

CÓMO SERÁ

- Será la **primera expansión de «Guild Wars»** y contará con una **nueva clase, el Retornado, y un nuevo mapa, la Jungla de Maguuma.**
- No subirá el nivel máximo, que seguirá siendo 80, pero a cambio recibimos el **sistema de dominio, que garantiza nuevas habilidades únicas que se podrán desarrollar.**
- Cada clase podrá especializarse en **virtudes de otros personajes,** haciéndolas más variadas.
- Habrá un **nuevo modo PvP, Stronghold,** que recuerda mucho a la acción de los MOBA.

Los MMO son juegos complicados: aunque tienen comunidades inmensas, el pastel se lo reparten entre unos pocos títulos. Es complicado hacer uno y que triunfe, como hemos visto en inumerables ocasiones, pero «Guild Wars 2» lo consiguió porque no tenía cuota mensual, lo que todo el mundo reprocha aún a día de hoy a «World of Warcraft»; y también porque puso en duda muchas de las convenciones más habituales del género. Su primera expansión, «Heart of Thorns», quiere repetir la jugada.

Lo habitual en una expansión es que añada nuevo contenido y aumente el máximo de nivel, pero ArenaNet no ha hecho esto último porque piensa que es un sistema injusto y que solo sirve para que unos pocos terminen el contenido a toda velocidad. En su lugar, han apostado por un nuevo sistema que han llamado Dominio y que, en resumen, permite obtener habilidades nuevas y ajenas a la progresión por experiencia una vez se llega al tope, al nivel 80.

Domina el Dominio

Ahora llegaremos al nivel 80 y podremos desbloquear nuevas habilidades con puntos de dominio, que se obtienen haciendo misiones especiales y que cuestan bastante más de obtener que la experiencia. Así, será posible ganar habilidades para todas las clases y que servirán para explorar nuevas zonas de los mapas de siem-



El modo Fortaleza servirá para medir las fuerzas en equipo y para ver quién es el jugador con la mayor velocidad de acción y reacción.



El nuevo guiverno no es moco de pavo y puede ser un rival complicado incluso entre una decena de jugadores bien coordinados.

EL MODO PVP FORTALEZA Y EL ENTORNO SELVÁTICO DE MAGUUMA SON PARTE DEL NUEVO CONTENIDO

pre y, especialmente, el nuevo entorno: la jungla de Maguuma. Nosotros pudimos desbloquear el planeo en ala delta en nuestra sesión de juego con «Heart of Thorns», lo que nos permitía mantenernos en el aire para llegar a nuevas zonas, nuevos enemigos y nuevo botín. Habrá muchas y muy diferentes, como un Dominio que permite saltar sobre champiñones para llegar a zonas más elevadas. Sí, champiñones.

En la jungla

Maguuma es el nuevo territorio que se desbloquea con «Heart of Thorns» y donde avanzará la historia, justo donde se quedó al final de la última temporada de «Guild of Wars 2». Es un escenario mucho más vertical y se explorará con bastante calma, porque harán falta muchas habilidades para desbloquear todas sus zonas. En NCsoft no quieren que los jugadores pasen por este nuevo mapa a toda velocidad, y por eso hay muchos pisos de profundidad. Y sí, es posible caerse y morir, algo bastante impropio en un MMO.

Y, por último, también hay unas nuevas especializaciones para cada clase, lo que permite no sólo usar nuevas armas que antes no estaban disponibles para ella, sino también aprender ataques de otros personajes. Esto tendrá sus límites, pero puede dar bastante juego, sobre todo de cara a crear más personajes y rejugar «Guild Wars 2».

Un saludo a los MOBA

«Hearts of Thorns» incluirá un nuevo modo PvP realmente curioso, el llamado Modo Fortaleza. Es quizá la

¡ASÍ ES EL RETORNADO!

La nueva clase de «Guild Wars 2: Heart of Thorns» es el Retornado, un experto en el uso de la niebla para crear ataques muy poderosos. Maneja un gran martillo con bastante alcance y lo que le caracteriza es que puede desbloquear diferentes leyendas del pasado para usar sus poderes en el combate. Solo puede combinar dos a la vez, pero aun así puede ser una clase muy poderosa porque puede equilibrar, por ejemplo, una leyenda ofensiva y de daño de área con otra curativa.









El Retornado lleva los ojos tapados porque tiene suficiente con ver el mundo de los espíritus a través de la niebla. ¡Cuidado con él!

modalidad más completa de la demo que pudimos probar pues es básicamente un pequeño MOBA dentro de «Guild Wars 2»: habrá que defender diferentes estructuras y evitar que el enemigo acabe con un líder manejado por la IA que estará en una sala concreta del escenario.

Poder usar las habilidades de cada clase para contraatacar con otras en una lucha de poder en un escenario relativamente pequeño es francamente divertido, sobre todo porque también hay personajes manejados por la IA y se pueden usar catapultas y otros elementos del escenario para combatir los avances del enemigo.

En definitiva, «Heart of Thorns» revitaliza lo que hacía grande a «Guild Wars 2»: que es un MMO pero también sabe hacer algo diferente. Puede que vaya a llegar casi tres años después del lanzamiento del juego original, pero al menos traerá contenido de sobra como para estar jugando una buena temporada. ¡Que tiemble «World of Warcraft»! **B.T.V.**



El planeo en ala delta se puede ir mejorando hasta permitirnos no solo planear, sino volar distancias relativamente largas.

¿Y PARA CUÁNDO DICE QUE QUIERE EL LANZAMIENTO?

«Heart of Thorns» aún no tiene fecha de lanzamiento definitiva y, por mucho que les insistimos, los desarrolladores de ArenaNet no soltaron ni prenda, aunque se lanzará casi con total seguridad en 2015. De momento, habrá una beta cerrada para unos pocos jugadores; es posible optar a ella si vamos a la web de «Guild Wars 2», nos suscribimos al boletín de noticias y rellenamos un formulario. No se ha confirmado el contenido de la beta, pero como mínimo podremos probar la nueva clase y algún dominio.







Diseño de personajes
Cómo dar vida a tus héroes

Los videojuegos representan, hoy en día, un factor sintomático y definitorio de la sociedad, hasta el punto de que no es absurdo intentar extrapolar un retrato social a partir de los personajes que en ellos habitan.

DISEÑO CONCEPTUAL

El desarrollo visual del personaje de «Journey» es un ejemplo de claridad de forma y silueta. El diseño parte de la realidad y de la cotidianeidad de la cultura Tuareg, sobre todo en la vestimenta y en los ornamentos, para después sintetizarla y construir un personaje carismático y, más que otra cosa, funcional, que sea legible y que tenga el suficiente encanto para el juego. La experiencia se ve enriquecida por las maravillosas animaciones, la música y la mecánica que hacen de este juego toda una experiencia y un deleite para los sentidos.





Antes de perfilar el esbozo de un personaje, el diseñador debe servirse de las fuentes que tenga a su alcance. El entorno, la ambientación del juego, el carácter del personaje, su posible atuendo y estilo, etc.











Documentarse gráfica y culturalmente es clave para sintetizar la idea de un personaje, como el protagonista de «Journey», de Flower.

Además de la función de recrear entornos lúdicos interactivos –que muy a menudo han de ser verosímiles, aunque también irreales– el diseñador de personajes para videojuegos ha de tener siempre un ojo puesto sobre la sociedad de su entorno. A la hora de enfrentarse al desarrollo visual de un personaje no basta con sólo con la documentación, sino que, además, es imprescindible echar mano de la iconosfera visual que aportan, por un lado, la cultura del entretenimiento, pero también de la vida y el entorno de cada uno, siendo en este sentido la capacidad de observación algo fundamental a la hora de practicar.

Antes de realizar los primeros esbozos deberíamos contar con una biblioteca gráfica lo más amplia posible sobre la temática que vamos a tratar. Y, además, ser capaces de "entrenar el ojo", o lo que es lo mismo, potenciar la observación y el análisis del día a día para buscar aquellos elementos que pueden ayudar a realizar el trabajo. Debemos involucrarnos de lleno en el asunto gráfico.

De ahí viene, entre otras muchas cosas, la sana costumbre que existe en este oficio de llevar encima un *sketchbook* o cuaderno de bocetos para no dejar pasar la oportunidad de captar la inmediatez de una experiencia estética o bien de transformar en diseños esas ideas que pasan por nuestra cabeza.

En este sentido, desde un punto de vista visual, realidad social y metaverso tienden a darse la mano hasta alcanzar puntos de cohesión prácticamente total, estableciéndose una relación simbiótica muy intensa, como ejemplifican buena parte de la realidad estética social de algunos países como Japón, donde la fusión entre personajes de videojuegos y tendencias visuales está a la orden del día.

EL DOMINIO DE LOS FUNDAMENTOS DEL DIBUJO PERMITE VISUALIZAR LA GEOMETRÍA ESENCIAL DE NUESTRO PERSONAJE

Este predominio de lo estético en la cultura actual del mass-media, eminentemente visual, hace que el diseñador de personajes sea, en buena parte, el encargado de reflejar este tipo de cultura multimediática y de carácter inmediato, sin perder nunca de vista la expresión plástica en forma de personajes o entornos.

Arquetipos funcionales

El género artístico emergente de los personajes de videojuegos se diferencia de otros medios audiovisuales, como por ejemplo el cine, en que en ellos podemos señalar la aparición de unos géneros específicos y arquetipos novedosos por lo singular de su lenguaje y dimensión estética. Algunos ejemplos de géneros específicos del videojuego de los que podemos identificar personajes con una gramática propia serían muchos JDR, algunos juegos de lucha, también la acción en primera persona y, en muchos casos, la estrategia, la simulación y la aventura,s que no sólo han definido una estética propia sino que posteriormente han servido de fuente de inspiración para el cine.

COMPOSICIÓN DE PERSONAJES

El personaje protagonista de la saga «Assassin's Creed» ofrece una composición mucho más naturalista en la ejecución, en un sentido mimético, pero sin perder de vista los fundamentos del diseño y la claridad que ofrecen una gramática impecable en cuanto a su lectura. Los agrupamientos en la parte superior del torso y la silueta se apoyan en una composición que se basa en una forma sencilla, derivada de la geometría esencial, como es el triángulo. Este sirve como punto de tensión, además de ser un pivote visual sobre el que se articula todo su equilibrio.



El ídolo virtual Miku Hatsune (Vocaloid, «Project DIVA») es un ejemplo de cómo la sociedad japonesa sigue las tendencias del diseño de personajes.



Su condición, su procedencia, quizá su carácter... De un vistazo, un personaje bien definido debería darnos muchas pistas de su papel en el juego, no sin dejar algo al misterio si conviene.

A pesar de que la saga «Assassin's Creed» ha ido cambiando de contexto y personajes, se mantienen los fundamentos originales, como su capucha, por ejemplo.

Asimismo, estos personajes están sujetos a otro factor diferencial que no debemos olvidar: la funcionalidad, que no es otra cosa que el empeño por no perder de vista ni olvidar nunca el carácter pragmático del personaje que se debe a un gameplay determinado, en el que se va a desarrollar.

Esto interesa mucho al diseñador, ya que hay que tener muy presente que estamos desarrollando o diseñando un personaje para un videojuego, por lo tanto este personaje habrá que animarlo y seguramente mostrarlo en varias vistas, y también actuar con él en tiempo real, teniendo siempre presente cuáles serán sus características específicas. Es necesario, por tanto, a la hora de plasmar estos factores, un dominio de los fundamentos del dibujo tales que te permitan poder visualizar y representar espacialmente las distintas formas de la geometría esencial de las que esté compuesto el personaje.



Dar con los gestos y la pose es un paso crucial en el diseño de un personaje para evocar sentimientos y empatía.

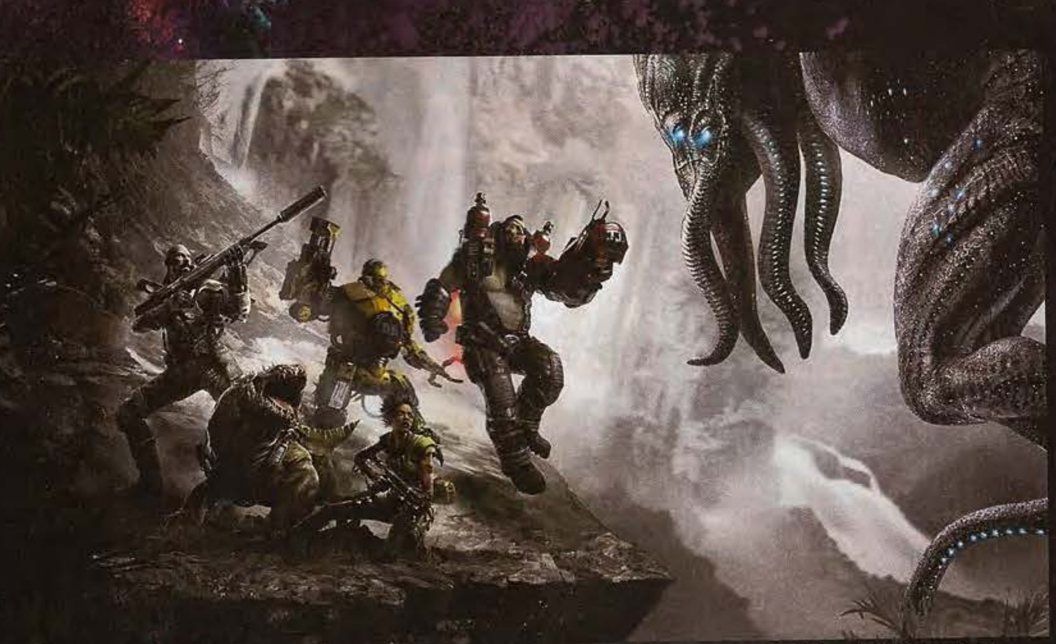
Definición en equipo

Otro de los asuntos clave que atañen al diseñador de personajes para videojuegos en su día a día es que debe ser consciente de que participa en un proceso que involucra a más miembros. Pese al desafío de dar con una estética distintiva o específica, el diseñador ha de ser consciente de que su obra forma parte de un proceso desarrollado en equipo. Desde el principio, cada persona debe presentar su trabajo de un modo abierto al resto. El artista tiene que vencer su habitual reticencia a mostrar su obra cuando aún está inacabada. Y es que, cuanto antes y mejor quede definida una estética común, antes podrá alcanzarse una solidez gráfica y un prototipo jugable. En las primeras sesiones de exploración de ideas es cuando el *concept artist* y el diseñador han de ser capaces de definir aspectos fundamentales del personaje tales como sus motivaciones psicológicas o emociones, su forma básica, color, tamaño, etc.

LA OBSERVACIÓN Y EL CONOCIMIENTO DE LA ICONOGRAFÍA CULTURAL QUE NOS RODEA ES IMPRESCINDIBLE

Personalmente, para definir un personaje en sus primeras fases me resulta muy útil encontrar su concepto opuesto, su antagonista. Sin embargo, siempre conviene buscar metáforas visuales a través del dibujo de miniaturas o *thumbnails* que nos orienten hacia un lenguaje de ideas sencillas: siluetas que limiten la tendencia natural a añadir detalles superficiales.

Cuando hemos completado esta fase, y tras mucho trabajo posterior, llegará un momento en el que tendremos que buscar la pose y el famoso *model sheet* de nuestro personaje. Para ello, lo principal es no perder de vista que hemos de apuntar hacia "la idea" principal del personaje. Es decir, el diseño, además de seducirnos, ha de contar-



En juegos con personajes diferenciados por clase, como «Evolve», partir de arquetipos resulta de lo más útil. De ahí, cada diseño añade elementos distintivos, pero su concepción original ayuda al jugador a diferenciarlos y esquematizar el conjunto.



Los arquetipos de personajes y, a menudo, el género del juego orientan los primeros trazos en el perfil de un personaje. Los capos de «GTA V» son únicos y, al mismo tiempo, arquetípicos.



A veces, un nuevo contexto o una nueva época obligan a rediseñar un personaje, como pasó con la icónica Lara Croft. La nueva Lara es "más ella" que nunca, humana y verosímil.

nos una historia. De un solo vistazo ha de darnos información a propósito de su psicología, su condición social, su época, su universo...

Pensamiento jerárquico

Lo siguiente que suele interesarnos son aquellos elementos de diseño que le hacen singular: los detalles distintivos. Muy por debajo de esto, contrariamente a lo que suele suceder cuando empezamos, debería preocuparnos la técnica, los detalles o el preciosismo del dibujo. Se impone, por tanto, la necesidad de un pensamiento jerárquico, o dicho de otro modo: hemos de pasar de lo general a lo particular. De la idea general o la historia que me está contando la pose en sí misma, a la relación armónica que ha de darse entre los distintos elementos entre sí y los elementos con el todo.

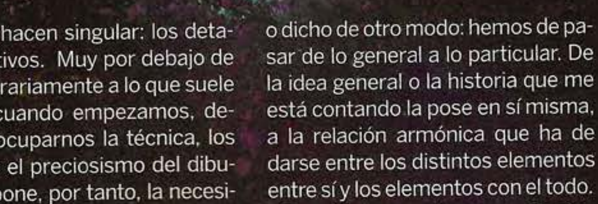
Conviene recordar que si estamos trabajando con un bípedo o un personaje que recuerde a la figura humana, es en la parte del rostro y en la mano derecha donde hay que buscar el interés visual ya que son los elementos que suelen dar mayor poder e información al conjunto de la pose.

Y, por último, cabe señalar que en este proceso de búsqueda y desarrollo del diseño, una vez más, todas las sugerencias y el *feedback* que nos den el resto del equipo y el cliente harán que el tiempo y el costo que transcurra entre el diseño del personaje y el paso a modelo 3D para el juego sea el menor posible. **J.P.L.**



Tradicionalmente, Blizzard concede una enorme importancia a la definición de sus héroes. Widowmaker de «Overwatch» nos lo dice todo de un vistazo.

EL EXPERTO





Juan Pablo López

Artist Manager en Pyro Mobile

- **Licenciado en Historia del Arte**. Especializado en las áreas de **Character Design, Game Artist, animación, cómic e ilustración**.
- Ha trabajado en la industria de la **animación 2D** y desde 2005 trabaja en la industria del videojuego, siendo ,desde 2007, **Artist Manager** en **Play Wireless** y posteriormente en **Pyro Mobile**.
- En la actualidad alterna la **docencia en U-tad**, en el Grado en **Animación y el Master en Arte y Diseño Visual de Videojuegos**, con el trabajo en Pyro Mobile, donde desarrolla y diseña **logotipos, estilos, personajes, objetos y fondos**.

BIBLIOGRAFÍA

DONALD W. GRAHAM:
Composing Pictures
Editor: Silman-James Pr
(1 de junio de 2010)
ISBN-13: 978-1935247005

DIEGO LEVIS:
Arte y computadoras
Editor: Grupo Norma Editorial
(1 Julio de 2001)
ISBN-10: 9875450219



micromanía te regala FX Fútbol 2.0

¿Eres realmente el mejor mánager que puedes ser? ¡Demuéstralo con este juegazo de estrategia y simulación de FX, valorado en 10 euros!

Este mes te regalamos en Micromanía un juegazo en descarga en la web de juegos de FX: «FX Fútbol 2.0», un título sensacional valorado en 10 euros. ¡No te lo pierdas!

¡Las ligas más potentes de Europa!

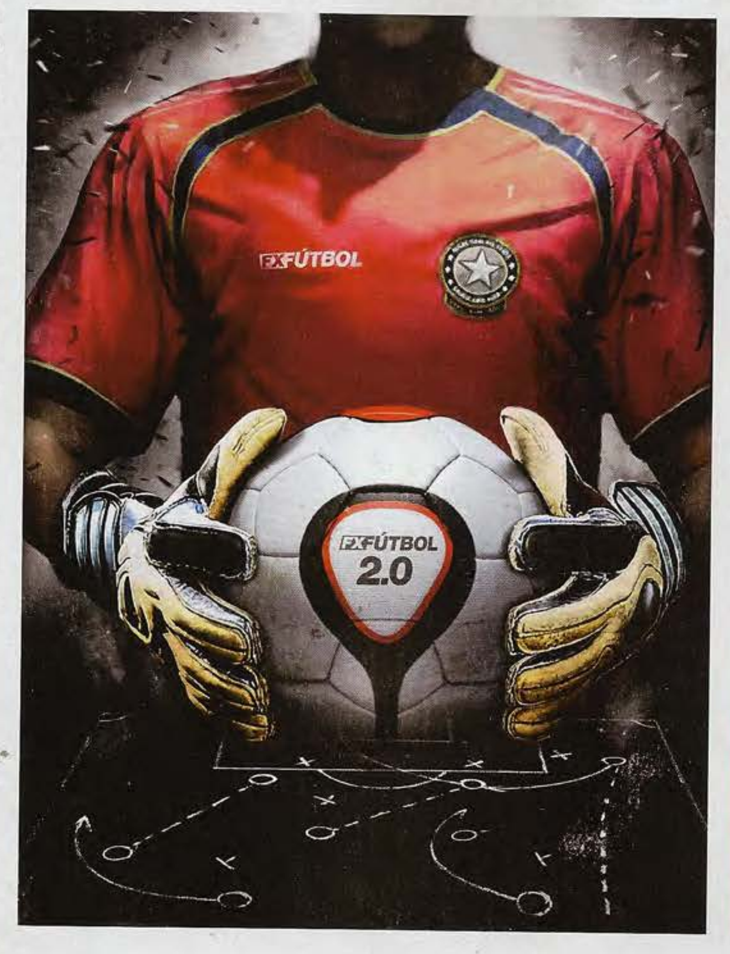
Las Primera y Segunda divisiones de España, Italia, Inglaterra, Alemania y Francia están disponibles en «FX Fútbol 2.0», incluyendo además copas nacionales y europeas, pretemporradas, etc. Más de 11.000 jugadores con características únicas a tu disposición.

Tú defines el juego

Todo se adapta al estilo de cada jugador, para conseguir logros en tu carrera como mánager al frente de distintos equipos. Puedes ser un matagigantes o labrarte una reputación como profesor.

Más «FX Fútbol 2.0»

La versión que te regala Micromanía es muy especial. No sólo tienes el «FX Fútbol 2.0» original, sino la actualización 2014/2015 y la versión DLC de Steam, todo en el mismo pack. ¡Impresionante! No te pierdas el mejor juego de mánager de fútbol para tu PC.



CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «FX Fútbol 2.0» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista Micromanía

Introduce también tu email para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

MM242TRC15

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR — CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «FX Fútbol 2.0». Para comprobarlo, en "Mi Perfil" asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «FX Fútbol 2.0» para acceder a tu área privada e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



REQUISITOS MÍNIMOS: › **CPU:** Pentium 4 a 3.2 GHz › **RAM:** 2 GB › **Disco Duro:** 850 MB › **Tarjeta 3D:** GeForce 6600, Radeon X700, Intel Series 4 o superior › **Conexión:** ADSL

zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Los anuncios de la Pax y la GDC, junto con la inminencia de algunos lanzamientos no nos han dado un momento de respiro. La cantidad de desarrollos interesantes y de posibilidades que nos brinda la tecnología es tal que, pese a nuestra intención de interpretar todo ello y darte buena cuenta, seguramente sea imposible hacer previsiones certeras a largo plazo acerca de qué triunfará, por donde irá tal juego o tal compañía... Lo que sí está claro es que merece la pena permanecer atentos. Y también contamos con vosotros para que nos señaléis vuestros temas de interés. El mes que viene, te esperamos porque tendremos muchas cosas que contarte... Y a la vuelta de la esquina, está el E3. ¡Qué ajetreo!
facebook.com/revistamicromania

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2



Que a estas alturas un «Resident Evil» conquiste el distintivo de juego del mes es todo un acontecimiento... Y más aún tratándose de un juego por episodios, pero este «Revelations 2» lo merece totalmente. Seis episodios en total cargados de tiroteos, zombis, puzles y una aventura que no está nada mal y va cautivándote. No es el juego más brillante técnicamente, pero sí es efectivo y tiene un acabado muy sólido. Además, la idea de que el protagonismo sea compartido por parejas de personajes no sólo enriquece la jugabilidad, sino que aporta una dimensión narrativa que te hace empatizar con los personajes. ¡Bienvenido sea!

EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Llorenç Maza Apreciados y estimados señores. Necesito encontrar tres números atrasados de su estupenda revista, pero no sé cómo lo debo hacer. Solicito ayuda, por favor. Muchas gracias y reciban un cordial saludo.
· Responder · 1 · 27 de febrero a la(s) 16:28



Paul Moad'dib Genial este último número. Me ha gustado muchísimo el reportaje sobre los remakes y remasters. El juego es un gran acierto. Ya lo tengo pero reconozco que es muy divertido y completo. El resto del número también me ha parecido excelente, enhorabuena.
· Responder · 1 · 28 de febrero a la(s) 12:57



Hoze Garzi [...] Creo que Micromanía debería ampliar sus miras y volver a su origen genuino. Quiero decir, a ser una revista esencialmente de JUEGOS DE ORDENADOR, incluyendo en sus páginas los juegos basados [...] Apple y Linux.
· Responder · 1 · 1 de marzo a la(s) 11:53



Micromanía: El tema de los números atrasados es complicado mientras no podamos poner en marcha un sistema de suscripciones... Gracias Paul. Y Hoze, en realidad Micromanía era originalmente una revista multiplataforma, sí, pero es cierto que hoy su espíritu es el de una revista de juegos de ordenador. Poder darle más cancha a tablets, Mac y Linux es un anhelo que tenemos en mente.

MICROENCUESTA

REALIDAD VIRTUAL EN PC. ¿GANARÁ LA PARTIDA VALVE A OCULUS?

La presentación del visor HTC Vive para el sistema SteamVR entra a competir directamente con el esperado Oculus Rift. ¿Habrá espacio para los dos dispositivos?

1. Mientras Oculus sigue dándole vueltas al asunto sin poder eliminar el problema de los mareos, la potencia industrial de Valve ha terminado con la batalla antes de empezar.
2. No se puede negar ni el mérito ni la experiencia de Oculus en el desarrollo de la realidad virtual que abarca mucho más allá de los videojuegos. Por ahora, su visor sigue siendo líder.
3. Es buena cosa que las compañías se animen a desarrollar y competir. Probablemente habrá espacio para ambos dispositivos y alguno más, pero para los usuarios, esta carrera debería traducirse en precios más asequibles.



No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**

ACTUALIDAD » «RESIDENT EVIL HD REMASTER»

REGRESO A RACCOON CITY

Comentado el mes pasado en review, merece la pena echar un vistazo más a fondo del imprescindible clásico «Resident Evil».



Un grupo de fuerzas especiales llega a Raccoon City para descubrir lo que está sucediendo en la ciudad.

«Resident Evil HD» incluye nuevas zonas y rompecabezas que no estaban presentes en la versión original.

Capcom ha querido celebrar el vigésimo aniversario del genial «Resident Evil» con una reedición remasterizada –respecto de la reedición de 2002 en GameCube– que supone un agradable reencuentro. Este clásico –también conocido como «Biohazard»– supuso un hito en la acción por ser uno de los artífices del subgénero *survival horror* que tan de moda se puso en los noventa. Tanto es así que la saga, a lo largo de estos veinte años, ha dado lugar a más de una veintena de juegos y varias superproducciones cinematográficas. Más éxito no cabe y este «Resident Evil HD Remaster» supone una ineludible ocasión para reencontrarse –o descubrir– uno de los juegos que han modelado la acción en la actualidad, pero en una versión impecablemente puesta al día.

Ampliación profunda

«Resident Evil HD Remaster» narra la historia de un grupo de fuerzas especiales que es enviado a Raccoon City para investigar una serie de extraños crímenes. Pero, a su llegada, son atacados por una jauría de perros que les obliga a refugiarse en una mansión, donde deberán luchar por su supervivencia y tratar de salir vivos del lugar.

Como quizá recuerdes, el guión apenas ha cambiado desde 1995, pero el juego ha sido enriquecido con nuevas zonas por explorar, más enemigos y rompecabezas variados. También se añade una cierta gestión de recursos para sobrevivir con los objetos que vayas encontrando. Además, jugar con los dos protagonistas se diferencia lo bastante como para considerar que el juego nos brinda dos campañas diferentes con una duración de unas 15 horas en total.

Y todo ello ha sido remasterizado con una realización técnica que incluye un sistema de control dual (moderno o clásico), un motor gráfico actualizado, alta resolución, sonido 3D *surround* y formato panorámico. En definitiva, tanto si consigues la versión física (Koch) como la digital de Steam, habrás invertido bien los 20 € que cuesta.

store.steampowered.com/app/304240

¡EXTRAS!

UNA RECREATIVA EN TU PC

» RETRO » «DOUBLE DRAGON TRILOGY»



¿Quieres jugar un clasicazo para evocar la era de las recreativas? Pues ahí van tres: «Double Dragon Trilogy» de la saga de lucha de Tecnhos que puso de moda el *beat 'em up* en 1987. Esta recopilación fue adaptada por DotEmu para Android e iOS se estrena ahora en PC como descarga digital a un precio de 4,99 €.

store.steampowered.com/app/314150

BATMAN AL ATAQUE

» MERCHANDISING » «BATMAN ARKHAM KNIGHT»

A la espera de la próxima entrega, «Batman Arkham Knight», la saga ha dejado el pabellón muy alto. ¿Te gustaría un recuerdo del héroe? DC Collectibles te lo ofrece, una estatua de Batman de 24 cm, reproducida con un exhaustivo nivel de detalle y múltiples accesorios. Ya se puede reservar y el precio final es 119 €.

www.vistoenpantalla.com

MODS EN DESCARGA

OPERACIÓN ESPECIAL



El usuario "Cancerbero" ha creado una campaña para «ArmA 3» dividida en cinco capítulos que nos permite formar parte de un grupo de soldados dedicado a operaciones de rescate, transporte y asalto. Deberemos realizar las misiones que nos encomienden en cada uno de los episodios, la mayoría de ellas relacionadas con operaciones por tierra y uso de helicópteros.

» **steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=355399676**

LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA



"Dark Wood" es una campaña para «Left 4 Dead 2» desarrollada por el usuario "Phaeton555" e inspirada en otros juegos de terror, como «F.E.A.R.» y «Silent Hill». El mod se divide en cinco mapas distintos y narra las aventuras de un grupo de supervivientes que deberá escapar de los zombis atravesando zonas boscosas y edificios abandonados en plena noche.

» **www.moddb.com/mods/dark-wood**

¡MÁS REAL, DESMOND!



Gracias un entusiasta usuario llamado Hecumarine y a su mod "Assassin's Creed Overhaul", podemos jugar al «Assassin's Creed» original pero modificándolo profundamente para adaptarlo a la tecnología de «Assassin's Creed Revelations». En concreto, el mod permite cambiar los gráficos, los efectos visuales, el sistema de partículas y las texturas de los personajes para adaptarlos a los tiempos actuales.

» **www.moddb.com/mods/assassins-creed-2014-overhaul**

ACTUALIDAD «ASHES OF THE SINGULARITY»

BATALLAS MASIVAS EN ASHES OF THE SINGULARITY

Los estudios Stardock nos presentan un juego de ciencia ficción que promete grandiosas batallas en tiempo real.

En la pasada GDC, muchos quedamos impresionados por un juego de Stardock –creadores de «Galactic Civilizations II»– que hasta entonces no había llamado mucho en llamar la atención. Su título es «Ashes of the Singularity» y destaca por una sencilla razón: su escala es masiva. ¿Recuerdas la saga «Supreme Commander»? Es la misma idea, pero puesta al día. Es decir, estrategia en tiempo real con batallas enormes. Y es que el motor de «Ashes of the Singularity» podrá manejar hasta 10.000 unidades a la gresca en pantalla.

El tamaño importa

Realmente, su motor Nitrous, que ha sido programado sobre 64 bit, apunta a ser todo un prodigio técnico, pues además funcionará sobre DirectX 12 e intentará sacarle todo el partido posible gracias a la nueva programación de bajo nivel que permite la API de Microsoft. «Ashes of the Singularity» será uno de los primeros juegos en intentar demostrar que Windows 10 realmente será una plataforma apta para los jugadores de PC. Pero, ¿qué aporta este juego al género de la estrategia en tiempo real, además de muchas unidades? El tamaño de los mapas será inmenso para albergar multitud de naves, tanques y soldados, que estarán agrupados para poder controlarlos eficazmente. El mapa estará dividido por regiones. El desafío consistirá en ocuparlas para obtener ventaja, un poco a lo Risk. Y aunque habrá un componente online, su campaña será la pieza principal del juego.

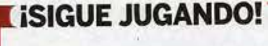
¿Y qué es la singularidad? Bueno, eso deberíamos dejarlo un poco al misterio, pero digamos que tiene mucho que ver con el avance del ser humano, su dominio de la robótica y los peligros de la inteligencia artificial. Al fin y al cabo, este es un juego de ciencia ficción. Tienes más detalles en **ashesofthesingularity.com**



Stardock pretende reinterpretar algunas convenciones, pero dentro de las líneas maestras de la estrategia.



El tamaño de las batallas será descomunal. Uno de los retos será manejar eficazmente tal cantidad de unidades.



¡SIGUE JUGANDO!

«SKYWORLD»: TÁCTICAS PARA HTC VIVE



Desarrollar videojuegos específicamente diseñados para dispositivos de realidad virtual va a ser todo un reto, pero viendo las aspiraciones de los primeros que se han anunciado para HTC Vive, el casco de realidad virtual de Valve y HTC, tenemos ciertas esperanzas. «Skyworld» es un juego de estrategia en tiempo real con un apartado gráfico muy intereante y que intentará hacer uso de unos controles diferentes y bien integrados en la RV. De momento, hay poca información, pero en la web se nos adelantan algunos detalles.

www.skyworld-game.com/

«EUROPA UNIVERSALIS IV» Y LA HISTORIA FEMENINA



El pasado 8 de marzo fue el día de la mujer, y para celebrarlo Paradox Interactive lanzó un DLC para Europa Universalis IV llamado «Women in History» que, introduce un montón de famosas líderes mundiales que a lo largo de la historia han dejado su propia marca. Encabezando el plantel tenemos a la Reina Isabel I de Inglaterra y la siguen La Malinche, Catalina Sforza o Sophie Germain. También hay 22 nuevas consejeras, 100 eventos nuevos y, ¡oh!, y es completamente gratis.

www.paradoxplaza.com

¡EXTRAS!

DUST, EL JUEGO DE TABLERO, TENDRÁ SU PELÍCULA

JUEGO DE MESA DUST STRATEGY BOARD GAME



El mítico juego de tablero de ciencia ficción y fantasía "Dust" será adaptado al cine por la productora Lionsgate y el director de "Somos los Millers", Rawson Marshall Thurber. Será interesante comprobar cómo la peli reproduce el universo alternativo de Dust.

www.universal-comics.com (Dust)

LOS CAZAFANTASMAS LANZAN SU JUEGO DE MESA

JUEGO DE MESA «GHOSTBUSTERS THE BOARD GAME»

Por si las nuevas películas de los Cazafantasmas no fueran poco, también tendremos un juego de mesa sobre de estrategia con el mítico equipo de exterminadores paranormales. Ha sido financiado mediante Kickstarter, desarrollado por Cryptozoic Entertainment y se lanzará a lo largo de 2015. Cuenta con el apoyo oficial de Sony y se podrá comprar sin costes añadidos para Europa. Como es evidente, el número de jugadores recomendados es de cuatro y el objetivo de cada partida es capturar todos los fantasmas del tablero, para lo que contaremos con unas figuras especiales hechas a mano tanto de los espectros como de los protagonistas.

www.kickstarter.com/projects/cze/ghostbusters-the-board-game



DESCARGAS » «ELITE: DANGEROUS»

JUEGO COOPERATIVO CON LA 1.2 WINGS

Con el nuevo "Wings" Frontier introduce significativas mejoras, características y naves pilotables en «Elite: Dangerous».



¡No estarás solo en el espacio! El modo cooperativo favorece el factor social, como ha de ser en un MMO.

Después de superar con éxito su fase de rodaje tras su estreno el pasado diciembre, «Elite: Dangerous» no ha dejado de matizar y corregir con sucesivas actualizaciones algunos aspectos menores del sistema de juego. Pero ya era el momento de dar un paso evolutivo mayor en sintonía con las peticiones de los jugadores y eso es lo que nos trae el parche gratuito 1.2, denominado "Wings".

Alas de combate

"Wings" amplía y mejora el interfaz de comunicaciones de manera que ahora es posible organizar escuadrones para cumplir misiones de comercio o combate en grupo de hasta 4 naves. La característica comprende el juego cooperativo con otros pilotos, aportando una dimensión refrescante e idonea para este MMO galáctico. Junto con diversas mejoras técnicas y eventos del Open-play, con "Wings" llegan también dos nuevas clases de nave: la Fer De Lance y la Vulture.

www.elitedangerous.com



Con "Wings" por fin puedes tu nave en tercera persona pulsando Ctrl.+Alt+Epacio.

REPOSTAJE EN VUELO

«X-REBIRTH» RENOVADO



Ya está disponible el parche de actualización 3.50 para «X Rebirth». El juego rebaja su precio a 39,99 € y nos trae nuevas naves, misiones y un sistema de control más sencillo.

» **www.egosoft.com**

«WINGS! REMASTERED»



«Wings!» arrasó en los Amiga de los noventa y ahora, este clásico arcade de Cinemaware (con cierto aire de simulador) regresa en forma de total remasterización en HD. Un remake, más bien.Cuesta 14,99 €.

» **www.cinemawarewings.com**

AVENTURA

ACTUALIDAD » «SUPER SHOW»

SALTO A LA TELEVISIÓN

Telltale y Liongate anuncian «Super Show». Videojuego y serie de televisión fusionados en un producto totalmente nuevo.

Telltale da el salto a la televisión con un nuevo producto multimedia que mezclará videojuego y serie televisiva.

La evolución de Telltale en sus diez años de vida es digna de estudio. Se creó con el objetivo de que una aventura fuese Juego del Año, utilizando narrativas televisivas. Un década después, «The Walking Dead» tiene varios premios de Juego del Año, y producen títulos basados en "Juego de Tronos". Pero Telltale quiere ir más allá de la televisión, con un nuevo concepto llamado «Super Show».



¿Aventura transmedia?

Lionsgate, creadora de series de éxito como "Orange is the new Black", ha anunciado una inversión millonaria en Telltale para crear «Super Show», una nueva IP que fusionará videojuego y serie televisiva. Juegas al juego y las decisiones que tomes se reflejan en cada capítulo de la serie. Si primero ves el capítulo, al jugar al juego ciertas cosas habrán cambiado. La idea es revolucionaria pero sin duda arriesgada. ¿Cambiará Telltale nuestra forma de disfrutar de la televisión?

www.telltalegames.com

JUEGA GRATIS

ROBOT DETECTIVE

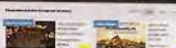


El robot Space tiene que descubrir por qué están robando vacas de los graneros espaciales. Una aventura gratuita en Castellano con gráficos geniales.

» **jayisgames.com/games/space-on-the-case/**

NUEVA TIENDA ONLINE





La famosa web Adventure Gamers ha abierto una tienda online en donde podrás comprar aventuras en Castellano compatibles con las versiones de Steam.

» **store.adventure gamers.com**

ACTUALIDAD » «MORDHEIM: CITY OF THE DAMNED»

EL JDR POR TURNOS DE WARHAMMER COBRA VIDA

La Games Developers Conference ha permitido a Focus mostrar algunos avances del prometedor «Mordheim».

No es la primera vez que traemos a esta sección el juego de Rogue y Focus Home, y seguramente no será la última. Pero es que, aunque el estreno de «Mordheim: City of the Damned» –a lo largo de 2015– se nos antoja aún incierto y lejano, no cabe duda de que se trata uno de los proyectos de más interesantes entre los JDR. Y es que rol táctico por turnos adaptado del universo "Warhammer" en la Ciudad de los Condenados es una combinación muy seria. Por ahora contamos con una versión de "acceso anticipado" en Steam que ya va por su tercera fase, y con la que los más curiosos pueden seguirle la pista a «Mordheim».

Condenadamente jugable

Más recientemente, su aparición en la última GDC permite muy buenos augurios, al tiempo que se perfilan algunos detalles nuevos. En el apartado técnico, por ejemplo, el juego ha sido actualizado al motor Unity 5 y exhibe un aspecto visual estupendo.

Adentándonos en el juego, después de probar la "Fase 3" de su anticipo en Steam, y pese a que está muy limitada en modos y opciones, hemos descubierto que la adaptación de Rogue, no sólo parece fidedigna, con el juego original de tablero, sino también ingeniosa y acertada. Aunque tambien compleja y por ahora en Inglés. No obstante, con las escaramuzas, se puede apreciar el potencial de «Mordheim» su fluidez y amplitud tácticas. ¡Y mola! Pese a tratarse de turnos, el movimiento de tropas es muy, muy dinámico y el uso de habilidades pinta fenomenal. Además, Badland Games, planea traer el juego a España, y la localización está en los planes. ¡Síguele la pista!

mordheim-cityofthedamed.com



Cuando tengas un encuentro con el enemigo la suerte estará echada. El juego reproducirá un combate que en el juego de mesa sólo te podías imaginar.



Situar y dirigir tus tropas antes de la batalla será un reto táctico emocionante.

¡EXTRAS!

JUEGA TU DESTINO A UNA MANO

ACTUALIDAD » «HANDS OF FATE»



Defiant Development ha lanzado «Hand of Fate», un videojuego inspirado en los combates de cartas –hoy tan de moda– que, con cada partida, recrea un espectacular enfrentamiento. Promete una campaña de largo recorrido y rejugable, así que merece la pena echarle un vistazo. Puedes descargártelo por 23 €.

defiantdev.com/handoffate.php

LA CASA DE LAS VIDRIERAS

ACTUALIDAD » CÓMIC «THE WITCHER»

El cómic inspirado en «The Witcher» fue editado por Dark Horse el año pasado, pero si te quedaste con ganas de leerlo en Castellano, podrás por fin hacerlo a partir del 16 de abril. Así acompañarás al brujo Geralt a la fantasmagórica Casa de las Vidrieras... ¡Y escucharás "maldito, maldito, maldito"!

tienda.cyberdark.net

ROL EN DESCARGA

VICEPRESIDENTE DE LA TIERRA



Eden Industries nos tiene reservado un alto cargo en «Citizens of Earth»: Vicepresidente del planeta, nada menos. Acabas de ser elegido democráticamente y sobre tus hombros recae una gran responsabilidad con todos los habitantes de la Tierra. Recluta miembros para la causa, mimetízate con la tradición local y pásatelo en grande con este cómico JDR traducido. Acceder al cargo te costará 12 eurillos.

» **altus.com/citizensofearth/**

UNA EPOPEYA PARA PARA UN BÁRBARO



Si quieres un entretenimiento ocasional y sencillo... ¡huye inmediatamente de «Dark Quest», porque el juego te enganchará sin que te des cuenta! Se trata de un juego de rol por turnos y perspectiva cenital en el que asumes el papel de Zantor, un bárbaro que se adentra en una inmensa mazmorra plagada de demonios. En su versión más básica el juego cuesta 5 €.

» **dark-quest.com**

EXPLORA LA MAZMORRA MÁS OSCURA



Los amantes del roguelike y las mazmorras infinitas encontrarán «Darkest Dungeon» de lo mas interesante. Este JDR por turnos emplea una perspectiva 2D con scroll lateral y presenta una realización artística, a base de ilustraciones, muy resultona. De momento sólo está disponible como acceso anticipado, por un precio de 19,99 €.

» **store.steampowered.com/app/262060/**

DESCARGAS » «FIFA 15»

NUEVAS COMPETICIONES

Amplía las posibilidades de «FIFA 15» con un nuevo mod que añade importantes características al juego original.

Gracias al parche "European Expansions Patch 2015", desarrollado por un modder llamado "SlimOntario2033", podemos expandir muchas de las características de nuestro «FIFA 15» para convertirlo en un juego más redondo.

Más fútbol europeo

En concreto, el mod permite añadir varias ligas y subdivisiones completamente nuevas, algunas de ellas difíciles de ver en la mayoría de los juegos de fútbol (como la primera división ucraniana o la tercera división alemana) e incluye más de 3.000 jugadores de las nuevas ligas y divisiones incorporadas. Además, el parche también añade nuevos estadios de fútbol, expande las clasificaciones de la Liga Europea y la Liga de Campeones de la UEFA, y permite jugar en la Copa de Alemania, una competición poco conocida aquí, pero que enfrenta a los mejores clubes de fútbol de la liga alemana, algo parecido a nuestra Copa del Rey. Lo encontrarás en: **www.soccergaming.com/forums/showthread.php?t=191246**



Con la ampliación de ligas, el parche aprovecha para actualizar los fichajes del reciente mercado de invierno, con lo que matas dos pájaros de un tiro: más competiciones y una puesta al día.

MODS EN DESCARGA

ROSTROS AUTÉNTICOS



Si quieres añadir realismo a tu «PES 2015» no te pierdas el "Real Manager Picture Big Pack" de "Merler". Añade la imagen real de muchos de los entrenadores de las ligas más importantes.

» **www.pesoccerworld.com**

JÓVENES FICHAJES



El usuario "Robz" ha creado un mod para «Football Manager 2015» que incorpora 235 jugadores menores de 21 a la base de datos.

» **steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=369524484&searchtext=**

ACTUALIDAD / DESCARGAS » «GAS GUZZLERS EXTREME FULL METAL ZOMBIE»

UN CARMAGEDDON, PERO DE ZOMBIS

Un arcade de acción y velocidad para arrasar zombis a manasalva. ¡Salvaje! ¿Cómo no se le había ocurrido a nadie?

¡Ponte al volante para atropellar zombis! Ya están muertos los pobres, pero cuidado que son feroces y hay 22 variantes. Hay dos nuevos modos (superviencia y defensa) que puedes jugar solo u online.

Los estudios de Gamepires han ido incrementando su prestigio con la estupenda serie «Gas Guzzlers», cuya primera entrega lanzó FX en España. La última, «Gas Guzzlers Extreme», sólo está disponible mediante descarga digital desde 2013 (Steam), aunque localizada al Castellano. Ya era un espectáculo de combate y velocidad brutal, muy solvente técnicamente. Ahora el nuevo DLC, «Full Metal Zombies» nos parece una estupenda, salvaje eso sí.

Víctimas propicias

Con «Full Metal Zombies» tienes la acción de y la tecnología «Gas Guzzlers Extreme» al servicio de un estilo de juego que recuerda a «Carmageddon» eludiendo la controversia de aquél. ¡Ay, qué propicios monstruos son los zombis! Con ellos, el DLC introduce nuevos circuitos, vehículos y modos. ¡Todo un juego nuevo por 6,99 €!

store.steampowered.com

PACKS DE VELOCIDAD

DLC EN «ASSETTO CORSA»



Ya está disponible el «Dream Pack 1» para el extraordinario «Assetto Corsa» Este add-on introduce un montón de deportivos de ensueño y dos circuitos con variaciones. Cuesta 14,99 €.

» **www.assettocorsa.net**

LO NUEVO EN «THE CREW»



Cada DLC en «The Crew» cuesta 6,99 €, pero el «Speed Car Pack» es uno de los que más merecen la pena, con tres cochazos Alfa Romeo 4C, Mercedes C63 AMG Black y Saleen S7.

» **thecrew-game.ubi.com**

ACTUALIDAD «COUNTER-STRIKE NEXON ZOMBIES»

EVENTOS Y NUEVO PVP PARA COMBATIR A LOS ZOMBIS

La fusión de «Counter-Strike» con la temática zombi desarrollada por Nexon introduce un parche con espléndidos contenidos.

Ya sabes que «Counter-Strike Nexon Zombies» es uno de los juegos de acción free-to-play más populares del momento. No en vano, es el único juego que ha conseguido hacer algo genuino e interesante con zombis, y eso que pese a todo es una reinterpretación de los escenarios clásicos del «Counter Strike». Por eso quizá no es el juego con los mejores gráficos del mundo, pero hay una comunidad dinámica y variada y sus desarrolladores, Nexon, no dejan de lanzar contenido novedoso para que los enfrentamientos planteen nuevos desafíos.

Llegan las guerras zombi

En la actualización más reciente se han incluido un nuevo modo, un nuevo evento y nuevos sistemas para el PvP. El nuevo modo se llama Zombie War y pone a dos equipos, uno de humanos y otro de zombies, a pelearse por la supremacía en el campo de batalla. Incorpora además dos armas nuevas, el M60E4 Maverick y el Mauser C96. Luego está el nuevo evento, Recompensa de Guerra pensada para los mejores jugadores y los más activos, con objetos exclusivos y premios.

Por último, está la actualización del PvP, que incorpora una nuevo sistema de estadísticas y mejores recompensas, premiando a todo el mundo en cada combate. Este PvP 2.0 incluye además las Assits, un sistema de méritos para quienes en lugar de matar, sean más hábiles ayudando a sus compañeros. Pero también se darán galardones a los más mortíferos con el nuevo Action Report.

Puede que no a todo el mundo le llame la atención revisitar los viejos mapas del «Counter Strike» con nuevos modos de juego y un montón de zombis para ponerlo difícil, pero de momento el juego está funcionando bien y siempre hay mucha gente activa, así que si te llama la atención, prueba a descargarlo por Steam. Total, es gratis y los micropagos no son abusivos. **store.steampowered.com**





Regresa «Counter-Strike» para descubrir nuevos modos, armas, mapas y enemigos temibles: los zombis.



¡Garras como las de Lobezno para trinchar zombis! Aunque lo más seguro será siempre usar armas a distancia.

EL PERSONAJE



DEDOORALINE

Los Charr somos una raza orgullosa y antigua, y mi papel en «Guild Wars 2» es ser fiel a mis ancestros. Como guerrero puro y duro, mis habilidades son eminentemente físicas y me verás atacar siempre el primero, incluso si eso no gusta siempre a mis compañeros de equipo. Está en mi naturaleza y no lo puedo solucionar.

Muchos dicen que los Charr son mejores ladrones o ingenieros que guerreros, pero eso es porque no saben usar bien las habilidades. Yo no cambiaría mi rifle por nada del mundo, aunque también me manejo de miedo con otras armas, especialmente el mandoble. Una vez llegas al nivel 80, además, los retos para este tipo de personaje no dejan de crecer y es un gusto vencer a otros que te menosprecian por tu elección. Hay veces que mezclar diferentes tipos en un personaje es más efectivo.

Estoy esperando con muchas ganas la expansión «Heart of Thorns» de «Guild Wars 2» para poder cazar en la jungla de Maguuma y poder llevar mi personaje mucho más allá con sus nuevos dominios. Os parecerá ridículo, pero tengo ganas de poder ser el primer Charr que planea por esos parajes.

¡SIGUE JUGANDO!

«STAR RISER» PREPARA EL ESTRENO DE SU BETA

ACTUALIDAD UN MMO A LA ESPAÑOLA



Arpic Games, que es un estudio valenciano, está metiendo el acelerador a su MMO, «Star Riser» que ha terminado recientemente su fase alpha y que ya está listo para lanzar su beta cerrada. Para animar a la mayor cantidad posible de jugadores, «Star Riser» incluirá nuevas naves para probar, como cazas o cruceros. Estos primeros son más manejables y flexibles, pero los cruceros tienen una potencia de fuego sin igual. Si te llama la atención poder jugar a un MMO de naves espaciales, free-to-play y español, no dejes de pasar por su web oficial.

www.starriser.com

COMERCIO SEGURO EN AZEROTH

ACTUALIDAD FICHA DE «WORLD OF WARCRAFT»

Pese a a sus 10 años online, «World of Warcraft» sigue evolucionando. Lo último para el MMO de Blizzard es la "Ficha de WoW". Permite que los jugadores comprar en la tienda del juego con dinero real y luego venderlas en la casa de subastas al precio que haya fijado el mercado. La ficha que el jugador compre estará ligada a su alma y podrá canjearla durante 30 días, ya sea para comprar ítems o para hacer mas llevadera la suscripción mensual.

http://eu.battle.net/wow/es/



Aquí te pillo... ¡aquí te juego!

Salvar el universo, conquistar un imperio: todo eso está bien, si tienes tiempo. Si estás en el autobús y la siguiente es tu parada... ¡necesitas diversión instantánea!

Aunque la posibilidad de disfrutar en un teléfono de juegos de complejidad y duración equiparables a los que podemos encontrar en nuestro fiel PC sigue sorprendiéndonos como el primer día, lo cierto es que dos de las principales ventajas de jugar en un smartphone o una tablet son, a partes iguales, la portabilidad y la inmediatez. Vamos, que puedes jugar dónde y, sobre todo, cuándo quieras. ¿Estás haciendo cola? ¿Esperas tu turno en el dentista? ¿El viaje en Metro se te está haciendo eterno? Pues nada mejor que una partidita para solucionarlo, pero eso sí, a un juego con el que puedas ponerte en marcha inmediatamente y que, al mismo tiempo, puedas dejarlo en el mismo momento en que sea necesario. ¿Demasiadas condiciones? Para nada, de hecho las tiendas de apps están repletas de juegos de todo tipo que te ofrecen diversión instantánea y sin complicaciones. Si ésta es una propuesta que te resulta atractiva no tienes más que seguir leyendo, porque en estas páginas hemos hecho una selección de los mejores juegos "para pasar el rato" de entre los que han ido apareciendo los últimos meses. ¿Tienes cinco minutos? Entonces puedes disfrutar de cualquiera de ellos... o mejor: ¡de todos!

ALTO'S ADVENTURE — iOS



Puede que su planteamiento -controlas a un esquiador que desciende por montañas generadas de forma aleatoria, saltando obstáculos y recogiendo monedas- no sea precisamente el más original del mundo, pero la sencillez de su sistema de control, que se basa en pulsar la pantalla para saltar cuando es necesario, su impresionante diseño gráfico y su frenética jugabilidad convierten a «Aitos's Adventure» en un juego absolutamente adictivo, uno de los mejores "endless runners" de los últimos tiempos.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (iPad)
- **PVP:** 1,99€
- **Tamaño:** 64MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Snowman Inc
- **Web:** *www.altosadventure.com*

MAGIC TOUCH: WIZARD FOR HIRE — iOS / Android



La idea detrás de este juego es tan sencilla como divertida. Como mago defensor del reino debes acabar con los enemigos que descienden hacia el castillo colgados de globos. Para conseguirlo debes explotar los globos de los que cuelgan antes de que toquen el suelo, dibujando en la pantalla con tu dedo la figura pintada sobre cada globo. Por supuesto, la cosa se complica cada vez más a medida que la pantalla se llena de enemigos, pero afortunadamente cuentas con combinaciones especiales que relanzan el tiempo, electrocutan a todos los enemigos o crean muros de fuego, para facilitarte algo la tarea, como era de esperar. Pero, aun así, la cuestión es, ¿te dará tiempo a dibujarlos todos?

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** Gratis / Gratis
- **Tamaño:** 33,5MB / 27MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Nitrome
- **Web:** *www.nitrome.com*

PLATFORM PANIC — iOS / Android



Como su título lo indica nos encontramos ante un juego de plataformas en el que, por lo tanto, tu objetivo es conseguir que tu personaje atraviese una pantalla tras otra esquivando enemigos y trampas y, por supuesto, saltando de plataforma en plataforma. La parte original del juego radica que en vez de utilizar un sistema de control tradicional, en «Platform Panic» tu personaje no deja de moverse y lo que único que puedes hacer es deslizar tu dedo a un lado u otro si quieres que cambie de dirección, o hacia arriba para que salte. Esto le da al juego una divertida sensación de urgencia que, unida a la enorme variedad de niveles incluidos, lo convierten en un título imprescindible para los seguidores del género.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** Gratis / Gratis
- **Tamaño:** 30,5MB / 14MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Nitrome
- **Web:** *www.nitrome.com*

¿TIENES MÁS TIEMPO?



La principal característica en común de los juegos que destacamos en estas páginas es su brevedad (entendiendo como tal, ojo, que te ofrecen la posibilidad de jugar partidas cortas y puntuales, no que no sean juegos largos, porque te aseguramos que con todos ellos tienes juego para rato). Si te gustan este tipo de juegos, seguramente harías bien en echar un vistazo a títulos como «AG: Drive», un frenético simulador de carreras futurista, o «Auro: A Monster-Bumping Adventure», un juego de estrategia por turnos de ambientación fantástica. Son también títulos apasionantes y que te ofrecen experiencias de juego cortas y directas, aunque en ambos casos (y por eso los separamos de los anteriores) se trata de partidas que es más complicado parar "a la mitad", lo que te obligará a reservar un poco más de tiempo si quieres disfrutarlos como se merecen. Siempre se puede sacar un poco de tiempo, ¿verdad?



¡Más demonios!



Ya esta disponible para iOS y Android la quinta entrega de la serie «Dungeon Hunter». Como principal novedad, en «Dungeon Hunter 5», además de la acostumbrados elementos de rol y acción, se ha añadido la posibilidad de crear tu propia base que debes defender de los ataques de los otros jugadores, al más puro estilo «Clash of Clans».

La aventura continúa



Si, como nosotros, has disfrutado de la excelente aventura «Tales from the Borderlands» te encantará saber que ya puedes encontrar, tanto en la tienda de Apple como en la de Google, el segundo episodio de la serie, titulado «Atlas Mugged».

¡Warner Bros va a por todas!

En un reciente comunicado, la compañía Warner Bros ha hecho pública la lista de juegos para dispositivos móviles que tiene actualmente en desarrollo y que irán apareciendo en los próximos meses. Entre ellos se encuentran algunas de las franquicias más potentes de la industria e incluyen juegos tan esperados como: «Mortal Kombat X», «Batman: Arkham Underworld», «LEGO Batman 3: Más Allá de Gotham», «DC Comics Legends» o «Game of Thrones».

Un nuevo «Magic»



Wizard of the Coast ha anunciado el próximo lanzamiento de «Magic Duels: Origins». El juego, que estará disponible en julio, llegará para suceder a su popular serie «Duels of the Planeswalker», e introducirá en su jugabilidad nuevos elementos y mecánicas tomadas directamente del juego de cartas coleccionables "Magic".

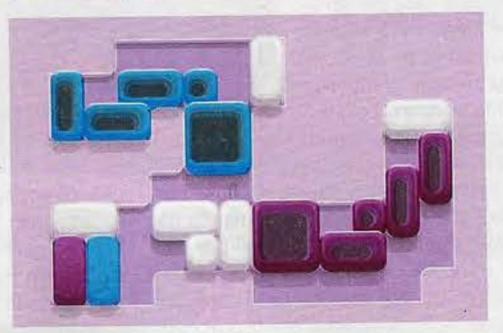
PLANET QUEST RITMO — iOS

Si te van los juegos musicales, con «Planet Quest» no puedes equivocarte. Como en todos los juegos de este tipo, la jugabilidad se basa en tratar de repetir la secuencia musical que te presentan sin perder el ritmo, lo que en este caso te permitirá ir recorriendo los diferentes planetas de una divertida galaxia, mientras haces bailar a sus habitantes. Su punto fuerte, sin duda es la cantidad de música incluida y, sobre todo , su variedad, y es que cada uno de los ocho planetas incluidos ofrece música de un género diferente.

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 39,4MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** OutOfTheBit
- **Web:** ***www.outofthebit.com***

BLOCKWICK 2 — iOS / Android



Tu misión es deslizar los diferentes bloques hasta unir entre sí los que comparten el mismo color, algo que puede parecer sencillo, pero que se va haciendo gradualmente más complicado a medida que el diseño de los "tableros" por los que deslizas las piezas se vuelve más y más enrevesado y, sobre todo, por la aparición de piezas "especiales" que, por ejemplo, se pegan a sus vecinas o se mueven como si fueran una sola. Añádele un diseño visual atractivo, con colores suaves y esquinas redondeadas, y te queda un juego que te engancha desde el primer momento.

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (iPad) / Android
- **PVP:** 2,99€ / 3,28€
- **Tamaño:** 91,2MB / 49MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Kieffer Bros
- **Web:** ***www.kiefferbros.com***

PACIFIC FIGHTERS · LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA · ROLLERCOASTER TYCOON 3 · PRINCE OF PERSIA EL ALMA DEL GUERRERO · TRIBES VENGEANCE · ATLANTIS EVOLUTION

Hace 10 años

El salto evolutivo que se esperaba en la Acción iba a tener su feliz resolución con el soberbio «Half-Life 2». ¡Lo cambiaría todo!

A punto de despedir el año 2004 nos frotábamos las manos instalando esa sobredosis de acción que tanto habíamos esperado. «Half-Life 2» encabezaba la lista de deseos por fin satisfechos, pero sería injusto no mencionar un puñado de títulos que, entre una gran concentración de lanzamientos del montón, también nos proporcionaron muchas horas de emocionantes desafíos, enigmas por resolver y batallas épicas.

El futuro estaba aquí

Desde el estreno de una primera demostración en el E3 del año anterior, «Half-Life 2» se había convertido en Santo Grial de la Acción. Aparte del rocambolesco "hackeo" del código fuente, la expectación había sido cultivada por Valve con impresionantes demostraciones. Y, para más emoción, el juego sería lanzado también en la recién estrenada plataforma online Steam. Lo que ni el mismo Gabe Newell, líder del proyecto, se esperaba es que Steam quedase colapsado ante la enorme demanda de descargas digitales de «Half-Life 2». Y es que el juego lo tenía todo. Su realismo visual te abofeteaba la cara con una tecnología soberbia (Source) y una dirección artística cautivadora. A cada paso, te ibas dando cuenta de detalles sutilmente dosificados y una simulación física a un nivel jamás experimentado hasta entonces. Y así es como Valve estableció el rumbo hacia el futuro de la Acción.

«MoH: Pacific Assault» reproducía con gran realismo las encarnizadas batallas contra los japoneses.

Brillando en un eclipse

No podemos olvidar, ya que hablamos de realismo, de una de las más dramáticas entregas de la saga de acción bélica «Medal of Honor», la del brillante «Pacific Assault». Y también, en el Pacífico de la SGM pero desde el aire, podías vivir las mismas batallas con el estupendo simulador «Pacific Fighters».

Completamos nuestra lista de imprescindibles con un más oscuro Prince of Persia en «El Alma del Guerrero», cediendo los puzles espacio a los combates; y con la espectacular Estrategia de «La Batalla por la Tierra Media».



La inquietante ciencia ficción de «Half-Life 2», con un realismo convincente y una interacción altísim,a elevaban la acción a un nivel de jugabilidad inédito.

MICROMANÍA 119, TERCERA ÉPOCA

«Half-Life 2» bien merecía una portada en su esperado estreno. Era –y es– un juego soberbio. La elección fue clara y eso que tuvo que vérselas con otros pesos pesados como «Medal of Honor: Pacific Assault». ¡Vaya fin de 2004!

QUIÉN ES ALYX VANCE

Pese a no tratarse de la protagonista en «Half-Life 2», la guapa Alyx Vance es uno de los personajes secundarios más recordados de la Acción en PC. Junto a su padre, –el Dr. Eli Vance de Black Mesa–, ambos miembros de la Resistencia, acompañarán a Gordon Freeman en su lucha contra La Alianza. Alyx cobrará mayor relevancia a lo largo de los episodios posteriores.

En aquel diciembre de 2004, el presente nos brindaba una increíble concentración de grandes títulos. Pero convenía alzar la vista para ver qué juegos estaban en preparación... Y un vistazo a lo que nos habíamos dejado a lo largo del año.

De visita en Paragon City

Ante el auge de los MMO de rol, acudimos a la llamada de una entonces desconocida Cryptic Studios para conocer el interesante desarrollo de «City of Heroes». En asociación con NCsoft –que se había dado a conocer con la saga «Lineage»– el proyecto merecía atención..Y nos llevamos una sorpresa muy grata. ¿Quién no querría convertirse en superhéroe?



Superhéroes sin licencia

Conocer una nueva apuesta entre los gigantes que se disputaban el gran público con famosas liencias resultaba tentador y sugerente. ¿Cómo podría interpretar Cryptic un universo de superhéroes de un modo compatible con un mundo persistente online? El tiempo juzgaría después que lo harían muy bien. Aquellos eran héroes "anónimos" no inspirados en los del cómic, pero que podías hacer a tu medida.



DEPORTE EN ACCIÓN

Los juegos deportivos gozaron de un gran protagonismo en aquel final de 2004. Pudimos disfrutar de una última entrega en PC de la serie «NBA Live!» de EA Sports. Pero en el ámbito del fútbol había mucho más donde elegir.

- **Pro Evolution Soccer 4** era el más esperado simulador de fútbol. Como contrapartida a la saga FIFA, Konami ofrecía un estilo de juego más directo y para muchos más real, aunque con una base de datos limitada.
- **FIFA 2005** era la evolución de EA en parte forzada por la presión de «PES» y suponía un gran salto.
- **PC Fútbol 2005** fue un intento por recuperar su lugar entre los *mánager*, pero no con mucho éxito.





Pantallas de «Lineage II» y de «Dungeon Siege II»





La fantasía seguía pujando con fuerza a pesar de que la búsqueda del realismo marcaba la tendencia en la Acción. Los JDR «Lineage II» (MMO) y «Dungeon Siege II», auguraban más retos de magia y espada, además de las del Señor de los Anillos.

Preview «Close Combat First to Fight»





La acción bélica iba a tener su interpretación más táctica en «First to Fight», de la serie Close Combat. Con un estilo de juego directo, -en tiempo real- nos ponía al mando de un pelotón y prometía emocionantes partidas cooperativas.

Reportaje: Juegos económicos



En pleno mes de diciembre, los gastos se disparaban. Pero con el auge de las reediciones pudimos demostrar en una comparativa que era posible hacerse con grandes juegos por poco dinero.

Hace 20 años

Títulos que se destacarían como verdaderas joyas venían dispuestos a disputarle la partida a las grandes licencias

Nos adentramos en el año 1995 con la resaca de la temporada anterior –de la que aún nos llegaban algunos títulos rezagados– y con cierta incertidumbre respecto al futuro. ¿Qué novedades nos traería el nuevo año ahora que el CD-ROM era una realidad y que las consolas de 16 bit se habían asentado en el mercado doméstico? Pero esas dudas pronto quedarían resueltas con acontecimientos que sacudirían el mundo de los videojuegos. De momento, lo que teníamos entre manos eran unos cuantos juegos innovadores de enorme potencial y algunos juegos basados en exitosas licencias de impecable factura técnica que aspiraban a convertirse en éxitos de ventas. De entre los innovadores recordamos «Creature Shock» de Argonaut, un brillante ejemplo de cómo superar las limitaciones tecnológicas de aquellos días.

Ingenio en 3D

«Creature Shock» nos llevaba a explorar otros planetas en busca de espacio vital para la superpoblada Tierra, lo que exigía deshacerse de hostiles y feroces criaturas alienígenas. Ofrecía acción en primera persona con vídeo prerrenderizado y fases en 3D, pero de un modo muy ingenioso, que apenas delataba el artificio de Argonaut. Aunque la mayor potencia de los equipos eliminarían esta solución de compromiso, el modo en que Argonaut presentaba la acción influyó en el género. Otro gran ejemplo de la combinación de 3D y escenarios prerrenderizados fue el JDR «Dragon Lore», de Cryo, que tanto veníamos esperando. Aunque algo atropellado técnicamente, con su perspectiva en primera persona venía a ser la aspiración que daría forma al Rol actual.

«Dragon Lore» puso los JDR en el camino de la innovación, aunque había mucho que mejorar.

Grandes licencias

Con «El Rey León» y «Aladdin», Disney se extendía por casi todos los hogares con consolas. Para los jugadores de PC, el tercer libro de «Kyrandia» era la aventura más tentadora, mientras que la velocidad de la «Nascar» un nuevo «Tycoon» de transporte cautivaban a nuevos adeptos.



¿Gráficos en vídeo y acción 3D? No era posible... hasta que Argonaut se las ingenió para hacerlo en «Creature Shock».

EL REY LEON · LEGEND OF KYRANDIA BOOK 3 · NASCAR RACING · SUPER AFTER BURNER · NOVASTORM · TRANSPORT TYCOON

MICROMANÍA 80, SEGUNDA ÉPOCA

El maléfico Malcolm volvía a la portada de Micromanía anunciarnos su venganza en «Kyrandia 3». Al mismo tiempo, recibíamos con los brazos abiertos nuevos clásicos como «Transport Tycoon» y «Dragon Lore».

QUIÉN ES ALADDIN

Originalmente Aladino pertenece a uno de los cuentos de "Las Mil y Una Noches" de la tradición Siria, pero la película "Aladdin" de Disney de 1992 hizo de él un personaje muy popular en la cultura popular, junto al genio de la lámpara, el malvado Jafar y la princesa Jasmine. También, claro, dio lugar a un videojuego de plataformas que se estrenó en todos los formatos.

Un cómic dentro de Noctropolis







Tal vez sería más propio recordar a «Noctropolis» como una aventura dentro de un cómic. Ambos medios se entrelazan en este curioso juego de Flashpoint que conocíamos en Preview. Nos ponía en los zapatos de Peter Grey, un librero que devoraba cada número de una serie de cómics llamada "Darksheer" protagonizada por un héroe a lo "Batman" –sin superpoderes– en un oscuro mundo alternativo.

Clásico pero original

El caso, es que una noche cualquiera recibe un paquete –algo así como la pastilla roja de Matrix– y sin saber muy bien cómo acaba asumiendo el papel del mismísimo Darksheer, y descubriendo que el mundo de ficción cuyas historietas había leído con tanta avidez es tangible y tan real como su vida como librero.

«Noctropolis» tomó las fórmulas tradicionales de la aventura, para contarnos una historia narrada con ingenio que mezcla fición y realidad.



LOS MEJORES DE 1994

Aunque comenzábamos un nuevo año, merecía la pena echar un último vistazo atrás para hacer un repaso a lo que nos dejaba el año 1994, un buen puñado de juegazos que pasarían a la historia como clásicos.

- **En el ámbito de la acción arcade** habíamos conocido «Doom II», «Rebel Assault», «Cyberwar» y «Donkey Kong Country».
- **La simulación** también había estado fuerte, con «F-14 Fleet Defender», «TIE Fighter», «Inferno» y «Pacific Strike»»
- **En la aventura** los juegos «Sam & Max», «Alone in the Dark 2» y «Under a Killing Moon» dejarían una impronta imborrable.
- **Y la estrategia** nos dejaba clasicazos como «Theme Park» y «Colonization».





Estrenábamos 1995 con importantes novedades, pero además de los estrenos, otros juegos dejaban su huella dándonos la oportunidad de seguir disfrutando de ellos. Y en el horizonte, descubríamos proyectos muy prometedores en el ámbito de la simulación.

Preview de «Armored Fist»



Novalogic había dado la campanada con su Voxel Space en el simulador de helicópteros «Commanche». Lo siguiente, «Armored Fist», era un juego que simulaba las presas de esas máquinas, los blindados, combinando realismo y un interfaz sencillo.



Preview de «US Navy Figthers»

Electronic Arts quería colocarse en la vanguardia de la simulación, tan popular entonces. Para ello preparaba una gran producción. «US Navy Fighters» no era lo más realista, pero sí un gran espectáculo con decenas de cazas modernos.

Solución completa de «DreamWeb»



Dentro del futuro distópico y oscuro de «Dreamweb» se agradecía cualquier ayuda, así que nos pusimos manos a la obra para ofrecer una solución completa de cada puzle.

Concurso de «Inferno»

Ganadores del concurso Inferno

El juego de DiD era uno de los grandes simuladores de combate espacial del 94, así que convocamos a los lectores a llenar las viñetas de un cómic inspirado en «Inferno» y nos llegaron trabajos muy in✱spirados.

Macintosh PERFORMA

LA MANZANA DE LA CONCORDIA

Reportaje de Apple Performa

Con la intención de ofrecer una contrapartida al PC clónico y otros ordenadores, Apple presentaba Performa, una serie de equipos que ofrecían una solución doméstica completa. Nosotros nos ocupamos de hablaros sobre su potencial.

La Simulación más real

THRUSTMASTER HOTAS WARTHOG

Con la aparición de «Elite: Dangerous» y a la espera de próximos simuladores y juegos de combate espacial, el **género de la simulación** está más vivo que nunca. Además, la Realidad Virtual promete una grado de inmersión total. Así que para amantes de la simulación, un conjunto como el **HOTAS Warthog** es un lujo cada vez más tentador. Se trata de una **reproducción fidedigna** de la palanca de control y el mando de gases de un cazabombardero A-10C, **avalado por la USAF**, **totalmente programable**, fiable y con una gran amplitud de funciones. ¡Si la simulación es lo tuyo, ya es hora de un *upgrade*!

INTERÉS ●●●●●●●●●○

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

FICHA TÉCNICA

- **Conjunto:** HOTAS (Hands On Throttle and Stick) compuesto por palanca de control y mando de gases.
- **Réplica:** Está basado en los mandos reales del cazabombardero A-10C Warthog.
- **Controles del joystick:** 19 botones, hat
- **Tecnologías:** Resolución de 16 bit en el joystick y 14 bit en el acelerador, sensores magnéticos e iluminación.
- **Software:** Suite T.A.R.G.E.T.
- **Construcción:** Fundamentalmente metálica, con bases para fijación.
- **Precio:** A partir de 300 € ☒☒☒☒ 399 €☒
- **Web:** ***www.thrustmaster.com***

MANDO ACELERADOR

El elemento más distintivo del conjunto Warthog es el mando acelerador dual. Se asienta sobre una pesada base de 3 Kg y cuenta con 15 botones, una rueda TRIM, 2 pulsadores y diversos interruptores con posiciones variables. Las funciones están iluminadas con 5 LEDs y todo ello es programable. Además, los dos mandos se pueden unir o desvincular para el control de bimotores.





JOYSTICK

En la la palanca de control se concentran las funciones esenciales para el combate y el pilotaje. Diversos conmutadores tipo hat permitirán tener acceso a todas las funciones de adquisición y selección de objetivos, control de vuelo, gestión de armas y disparo. El botón de gatillo es metálico. En total, 19 botones programables aparte del hat switch principal de 8 posiciones. La base está asentada sobre una plataforma de gran estabilidad.





CONFIGURACIÓN

La suite T.A.R.G.E.T. permite programar y asignar acciones para todas las funciones del HOTAS Warthog. Es de distribución libre y compatible con otros conjuntos de Thrustmaster. Permite crear perfiles diferentes para cada juego y ofrece un control directo de cada función. No es muy intuitivo y la configuración es algo laboriosa, pero sin duda funciona de manera muy fiable.



Control total pero compacto

OZONE STRIKE BATTLE

» Teclado gaming » Precio: 79,95 € » Más información: Ozone » *www.ozonegaming.com/es/*

Ya está disponible en España el nuevo Strike Battle de Ozone, un **teclado compacto** con **respuesta mecánica** a la pulsación (**Cherry MX** con variantes opcionales). Cuenta con retroiluminación **LED en rojo** y una memoria interna de 64 KB capaz almacenar **distintos perfiles** y hasta 30 macros. Además, está equipado con funciones anti-ghosting, teclas multimedia, desactivación de la tecla Windows y un cable de conexión USB con cubierta trenzada.

INTERÉS ●●●●●●●●●





Asequible, programable y versátil

NOX KROM KOBAN

» Ratón gaming » Precio: 24,90 €
» Más información: Nox » *www.nox-xtreme.com*

La línea gaming de Nox ha incorporado nuevos ratones muy bien equipados y con precios asequibles. Destaca el modelo Koban por su **diseño ambidiestro** y por su gran versatilidad. Y es que, gracias al software que acompaña al Koban, puedes **configurar 5 perfiles de juego** distintos con hasta 40 macros en la memoria interna del ratón de 128 Kb. La precisión está a cargo de un **sensor óptico Avago A3050** de 250-400 ppp.

INTERÉS ●●●●●●●●

Aguza tus sentidos

CREATIVE DRACO HS880

» Heaset gaming » Precio: 59,99 €
» Más información: Creative
» *es.creative.com*

Los especialistas en sonido de Creative lanzan en España unos nuevos auriculares especialmente diseñados para juegos con la máxima calidad. Los Draco HS880 cuentan con unos ***drivers* de neodimio** de 40mm y ofrecen un **sonido ambiental único** que -según Creative- no tiene precedentes en el sector, gracias a una mayor separación la fuente de sonido con el oído. También cuentan con un **micrófono flexible** y desmontable con cancelación de ruido.

INTERÉS ●●●●●●●●●



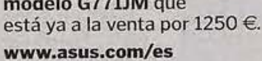
RENDIMIENTO GAMING



ASUS prepara un nuevo portátil gaming de altas prestaciones con una **pantalla IPS de 17,3 pulgadas** y hardware actualizado: chip Core i7-4710HQ, 12 GB de RAM, GPU GeForce GTX 860M y almacenamiento HDD+SSD. Se trata del **modelo G771JM** que está ya a la venta por 1250 €.

www.asus.com/es

LA STEAM MACHINE DE ZOTAC





El **Mini-PC SN970** diseñado por Zotac es una de las **variantes más compactas** de las Steam Machine, pero con una merecida certificación por parte de Valve. Integrará una **CPU Intel Skylake**, sistema SteamOS, RAM de 8 GB y GPU **GeForce GTX 970M**. Llegará en noviembre a un precio estimado de 999 €.

www.zotac.com

NUEVA LÍNEA GAMING



El fabricante especialista en sonido gaming, **Turtle Beach**, prepara el lanzamiento de una nueva línea de **periféricos para juegos** que sumará teclados, ratones y alfombrillas a su amplio repertorio de headsets. De entrada contará con el **teclado Impact 100**, y los **ratones Grip 500** (láser) y Grip 300 (óptico).

www.turtlebeach.com



UN SENSOR QUE SIGUE TU MIRADA

El **Sentry Eye Tracker de SteelSeries** ya está disponible por 199 €. Orientado a los **eSports** y a las sesiones de **streaming**, este dispositivo sigue a tus ojos en tiempo real y te muestra hacia donde miras, permitiéndote señalizarlo entre otras posibles aplicaciones.

www.steelseries.com

EL DISEÑO FINAL MÁS ESPERADO

Finalmente, en la GDC Valve desveló por fin el diseño definitivo del mando **Steam Controller** que será lanzado a final de año, junto con las Steam Machines. En su diseño destacan los **2 trackpad** configurables. Tendrá también un mini-stick analógico, 4 botones de acción y gatillos dobles.

valvesoftware.com





Tus juegos en una gran pantalla

ASUS VX279H-W

» Monitor » Precio: 239 €
» Más información: Asus » *www.asus.com/es/*

Asus ha lanzado el nuevo monitor VX279H-W. Consiste en una **pantalla de 27 pulgadas**, con una resolución máxima de 1920x1080 píxeles y un tiempo de respuesta de 5 ms, lo que en principio no impresiona mucho. Pero es que su **pantalla es de tipo AH-IPS** que es de las que ofrecen mejor calidad de imagen, así que es una opción muy interesante.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Microaltavoz de nueva serie

CREATIVE WOOF 2

» Altavoz » Precio: Por determinar
» Más información: Creative
» *es.creative.com*

Llega una segunda versión del altavoz **Woof** de Creative, con un formato micro pero con unas características de sonido muy notables. **Inalámbrico mediante Bluetooth** ofrece distintos perfiles uso y pese no medir más que 99 mm, es capaz de reproducir un sonido con **graves contuntentes**. La conexión para recarga de su batería es mediante un cable USB con una autonomía de 6 horas.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Gráficos gaming de bajo coste

RADEON R7 260X ICAFE OC

» Tarjeta gráfica » Precio: 129 €
» Más información: Sapphire » *www.sapphiretech.com*

Una tarjeta gráfica de nuevo diseño, basada en la GPU de AMD Radeon R7 260X, nos llega de manos de Sapphire. Se trata del modelo de gama media bautizado como iCafe OC. La novedad radica en su carcasa negra que monta un sistema de refrigeración más económico pero muy eficaz, basado en un disipador de aluminio y un ventilador. Cuenta con 2 GB de memoria.



INTERÉS ●●●●●●●●●○

Chasis compacto y afortunado

SILENTIUMPC ALEA M50

» Caja Micro-ATX » Precio: Por determinar
» Más información: Silentium » *www.silentiumpc.com*



El fabricante SilentiumPC, con sede en Polonia, comienza a destacar en el mercado europeo por la calidad de sus productos. Su nuevo chasis Alea M50 está dirigido a **equipos de alto rendimiento**, basados en placas **Micro-ATX o Mini-ITX** y admite la instalación de una **gráfica de hasta 360 mm** y una CPU con disipadores de rango máximo (hasta 250 mm de altura).

INTERÉS ●●●●●●●●○○

4 GB para manejar gráficos al máximo

MSI GTX 960 4GB

» Tarjeta gráfica gaming » Precio: Por determinar
» Más información: MSI » *es.msi.com*



Las gráficas basadas en **GeForce GTX 960** han hecho más asequible el acceso a las nuevas tecnologías de NVIDIA (unos 229 €). Pero muchos aficionados pensaron que los 2 GB de memoria gráfica de esta gama serían escasos para juegos exigentes... MSI tomó nota y ya prepara un nuevo **modelo con 4GB** que llegará en breve con un coste algo superior.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

¡Inmortaliza tus victorias!

AVERMEDIA EXTREMCAP U3 USB 3.0

» Capturadora de vídeo » Precio: 135 €
» Más información: AverMedia » *avert.avermedia.com*

Capturar o compartir sesiones de juego cada vez es más sencillo y este nuevo modelo de **capturadora externa USB 3.0** de AverMedia no podría ponérnoslo más fácil. Permite grabar y reproducir a **1080/60 fps** en modo juego a través de una conexión HDMI (formato de vídeo MP4) o vídeo por componentes. Es compatible con el software XSplit, Wirecast, Premiere Pro CS y otros habituales.



INTERÉS ●●●●●●●●●○

Potencia gráfica concentrada

ASUS GEFORCE GTX 960 MINI

» Tarjeta gráfica » Precio: Por determinar
» Más información: Asus
» *www.asus.com/es/*

Con los PC compactos tan de moda, seguro que muchos usuarios de un chasis para placas Mini-ITX esperan como agua de Mayo esta **actualización de la gráfica mini de Asus**. Basada en la GPU **Geforce GTX 960**, sólo mide **170 mm de longitud** y viene equipada con 2GB de memoria gráfica. Será lanzada en las próximas semanas.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Todo un PC en el mínimo espacio

MINI-PC ASROCK VISIONX

» Mini PC » Precio: 900 € aproximadamente
» Más información: ASRock
» *www.asrock.com*

El modelo VisionX, anunciado a principios de 2015, prepara su lanzamiento en Europa. Consiste en un PC de formato mini, pero muy bien equipado, que en su versión intermedia (VisionX 471D) integrará de chip **Core i5-4210**, 4 GB de RAM, una GPU **Radeon R9 M270X** y un disco duro SSD de 128 GB. Las dimensiones son de toda la gama serán de **200x200x70** mm.

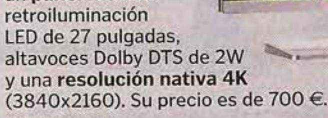


INTERÉS ●●●●●●●●○○

IMAGEN DE LUJO

Si no puedes resistirte al lujo y puedes permitírtelo, ya puedes adquirir un flamante monitor **Acer S277HK**, un **panel IPS** con retroiluminación LED de 27 pulgadas, altavoces Dolby DTS de 2W y una **resolución nativa 4K** (3840x2160). Su precio es de 700 €.

www.acer.es



UNA TORRE CON VISTAS

Bitfenix ha presentado una **caja de PC en formato torre** con un diseño especialmente diseñado para aquellos a los que les gusta trastear con el hardware. En la BitFenix Pandora destaca **gran ventana lateral**, su **fácil acceso** al interior y su ventanita frontal de 2,4". Se vende por unos 120 €.

www.bitfenix.com



¿REALIDAD VIRTUAL DEFINITIVA?

¿Quizá has pasado por las páginas de Actualidad sin verlo? El bombazo tecnológico de este mes es el del **visor HTC Vive** de Valve. Nos mordemos las uñas hasta poder concretar su precio y prestaciones pero parece que **saldrá a la venta el próximo verano**.

valvesoftware.com

NUEVO TOPE DE GAMA

Después de anunciar sus características en la GDC, NVIDIA ha presentado oficialmente su nueva tarjeta gráfica tope de gama: **GeForce GTX TITAN X**. Arquitectura Maxwell con 3072 núcleos CUDA, interfaz de 384 bits y **12 GB de memoria**. Su precio en euros no se ha concretado, pero ha sido fijado en 999 dólares.

es.nvdia.com

VISIÓN ULTRAPANORÁMICA

Philips ha anunciado su nuevo **monitor BDM3470UP**, un gigante de **34 pulgadas en formato 21:9** basado en un **panel AH-IPS**. Ofrecerá una resolución de 3440x1440 píxeles con un tiempo de respuesta de 5ms. Llegará en las próximas semanas a un precio de 800 €.

www.philips.es





¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados, pero asequibles.

ALTO RENDIMIENTO GAMING

Logitech sumado un nuevo miembro a su línea gaming, el **G303 Daedalus Apex**. Se trata de un ratón de altas prestaciones equipado con un **avanzado sensor óptico** que minimiza cualquier variación precisión por cambios de velocidad. Además ofrece una **iluminación programable** con 16,8 millones de colores. Su precio de venta recomendado es de 69,99 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Cooler Master Cosmos SE	159,90 €
PLACA BASE: ASUS 8Z87-A	137,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 4670K	204,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: MSI GEFORCE GTX 760 GAMING	239,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 240 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2411T (LED 24" 3D - 144 HZ)	275 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.724 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster GPX	28 €
Razer Kraken 7.1	99,99 €

TACTO MECÁNICO MUY PRECISO

El **BlackWidow Chroma,** última edición del tecládo mecánico de Razer, ha demostrado ser idóneo para cualquier jugador, **cómodo, versátil y personalizable** como ninguno. La precisa respuesta mecánica en combinación con el software **Sypnapse 2.0** permite poderosas configuraciones. Está en Castellano y cuesta 149,99 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

GIGABYTE G1.SNIPER Z97

» 147,90 € » Más info.: Gigabyte » es.gigabyte.com

Con los nuevos chips Intel Haswell Refresh a la vuelta de la esquina, no es mala idea hacerse con una placa base capaz de soportarlos si vas a adquirir un nuevo equipo. La G1 Sniper cuenta con el nuevo chipset Intel Z97 y, además, ofrece dos slot PCIe, soporte para SLI y CrossFireX hasta 32 GB de RAM (DDR 1066-3000), sonido Creative Sound Core 3D 7.1 y conexión de red Killer E2201.



PROCESADOR

AMD FX-8350

» 154,90 €
» Más información: AMD
» www.amd.com

AMD también pone al día sus chips para socket AM3+. Este modelo Vishera de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Bulldozer de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 4000 MHz.

INTEL CORE I7 5960X

» 1.015 €
» Más información: Intel
» www.intel.es

Con la llegada de los chipsets X99 y el socket 2011-3, Intel renueva su gama de procesadores, con los Haswell-E. Esta variante es la más poderosa, con 8 núcleos a 3GHz y soporte para memoria DDR4-2133.

TARJETA GRÁFICA

ASUS GEFORCE STRIX GTX 960

» 235 € » Más información: ASUS » www.asus.com

Con la aparición de la GPU GTX 960 la arquitectura Maxwell está por fin disponible a un precio mucho más asequible, así que pasamos a recomendar las gráficas con esta GPU y 2 GB. La ASUS en particular, dentro de la línea gaming Strix, ofrece un tamaño reducido y bajos niveles de consumo y ruido, todo ello con overclocking de fábrica, con una velocidad de ciclo de hasta 1317 MHz.



CAJA PC

NOX HUMMER VX

» 44,90 €
» Más información: NOS
» www.nox-xtreme.com

Un modelo de torre ATX sobrio y versátil. Permite montar un equipo de altas prestaciones y viene equipado con un Dock Station, iluminación y un panel I/O con lector de tarjetas y puertos USB 3.0.

THERMALTAKE CHASER A71 LCS

» 254 €
» Más información: Thermaltake
» es.thermaltake.com

La torre ATX Chaser A71 es una formidable caja para un PC de alta gama, pero la variante LCS (sistema de refrigeración por líquido) ofrece una sofisticación que hace difícil poner a prueba sus límites.

MEMORIA

G.SKILL 16 GB DDR3-2133 (2X8GB) RIPJAWS Z

» 152,90 € » Más información: G.Skill » www.gskill.com

Todas las placas base actuales soportan memorias DDR3-2133, al igual que los procesadores de cuarta generación de Intel, así que es buena idea pasarse a memorias bajo el estándar PC3-17000. En este caso son dos módulos de 8 GB con latencias de 11-11-11-31, lo que implica una velocidad de ciclo SDP de 1600 MHz. También hay pares de módulos de 4 GB (8 GB en total) con prestaciones similares, por unos 80 €.



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

» 42,49 €
» Más información: ASUS
» www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

» 249,99 €
» Más información: Creative
» es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK FATAL1TY 990FX KILLER

- 127,90 €
- Más información: ASRock
- www.asrock.com

Parece que las conexiones de red Killer se están convirtiendo en elementos imprescindibles para el hardware gaming. Esta placa con socket AM3+ para chips FX AMD lo integra en la variante Killer E2200.

MSI X99S GAMING 9 AC

- 379 €
- Más información: MSI
- es.msi.com

Llegan las primeras placas con el chipset Intel X99 con soporte para los chips Haswell E y módulos RAM DDR 4 en 4 canales. Este modelo de MSI viene con un chip de red Atheros Killer E2205 gaming.

INTEL CORE I5 4690K

209,90 € · Más información: Intel · www.intel.com

Actualizamos nuestra recomendación de procesador con uno de los chips más equilibrados de la quinta generación, los **Haswell-Refresh** recién llegados. En concreto, la variante i5-4690K, fabricada en 22 nm y apta para overclocking cuenta con **cuatro núcleos a 3500 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.



CLUB 3D RADEON R7 260X RK

- 137,90 €
- Más información: Club 3D
- www.club-3d.com

Esta gráfica de Club 3D en su versión royalKing, es de las que ofrece un mejor rendimiento entre las basadas en la GPU R7 260X. Cuenta con casi todos los avances de la gama (4K, CGN, 28nm, TressFX).

GIGABYTE GEFORCE GTX TITAN Z

- 999 €
- Más información: Gigabyte
- es.gigabyte.com

Por si las nuevas gráficas de gama alta amenazaban el reinado de las Titan, la GPU GTX Titan Z, vuelve a imponerse como la gráfica más poderosa, con sus 5760 núcleos CUDA y sus 12 GB. ¡Brutal!

COOLER MASTER COSMOS SE

159,90 € · Más información: Cooler Master · www.coolermaster.com

Ya iba siendo hora de sustituir a la (aún estupenda, ojo) NZXT Phantom 630. Pero lo hacemos con un modelo ya conocido, la Cosmos. Llega, eso sí, en una edición que modera el precio, permitiéndonos recomendártela. Esencialmente tiene las mismas cualidades que la Cosmos (y Cosmos II). Arquitectura interna, posibilidades de expansión, refrigeración y conectividad siguen siendo excepcionales en esta Cosmos SE. Además, incorpora iluminación.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € · Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB si el resto del hardware acompaña, y este kit, el más básico de Beast, cuenta con prestaciones aptas incluso para overclocking.

CORSAIR DIMM 16 GB DDR4-2666 QUAD-KIT

- 454 € · Más información: Corsair
- www.corsair.com

Ya están aquí los módulos DDR4 y uno de los kits más completos es el de Corsair, en la gama Dominator Platinum, ideal para hacerlo funcionar en cuatro canales. Sus lantencias son de 15-17-17-35.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

99,99 € · Más información: Creative · es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aun así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

ESCUCHA LA VOZ DEL DRAGÓN

Sonido de alta calidad estéreo, diseño de lujo y un aislamiento acústico total. El **headset Draco HS880**, de Creative está pensado para los videojuegos y ofrece un **sonido ambiental sin comparación.** Sus drivers de neodimio de 40 mm, propios de headset de alta gama, entregan graves profundos y amplifican los efectos del juego para conseguir un realismo sorprendente. Su precio es de 59,90 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Thermaltake Chaser A71 LCS	254 €
PLACA BASE: ASUS Rampage IV Black Edition	409 €
PROCESADOR: Intel Core i7 4960X	969 €
RAM: GeIL 32 GB DDR3-2666	699 €
TARJETA GRÁFICA: GeForce GTX TITAN Z 12 GB	2695 €
TARJETA DE SONIDO: Creative Sound Blaster ZXR	199 €
DISCOS: 2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H	100 €
MONITOR: BenQ XL2720 T	519 €
ALTAVOCES: Creative T6 II Series	399 €
TECLADO Y RATÓN: Bundle Logitech G700 + G510 + G930	300 €
TOTAL	7.041 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

EL CONJUNTO DE CONDUCCIÓN MÁS FUERTE

El **Thrustmaster T300 Ferrari GTE** es una réplica desmontable de la réplica 7:10 de la variante de carreras del **Ferrari 458 Challenge.** Pero no sólo el aspecto es de lo más realista, tambén lo es al tacto. La principal característica del conjunto es el motor de **respuesta de fuerza Brushless 1080°** de clase industrial que transmite las sensaciones más realistas. Está optimizado para «Project CARS» y cuesta 369,99 €.





INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Visceral Games/DICE**
- Distrib.: **EA**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **Marzo 2015**

www.battlefield.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción urbana, de policías contra criminales**, en el Miami actual.
- La campaña estará estructurada como **una serie de TV dividida en diez capítulos**.
- Tendrá **ocho modos multijugador diferentes**, con juego por equipos.
- Habrá **9 mapas para los modos multijugador**, ambientados en diversas zonas de Florida.
- Serás **Nick Mendoza, un joven detective de la policía de Miami**, de origen cubano.

Primera Impresión

«Battlefield» intenta reinventarse y encontrar un hueco en el mundo de la acción. La batalla ya no es puramente bélica, sino policíaca en la nueva entrega de la saga de DICE y EA.

¡Tira el arma y levanta las manos!

Battlefield Hardline

Como salido de una serie de televisión, el detective Nick Mendoza se pone su placa, se guarda su arma y se dispone a patrullar Miami. ¡La acción ahora está en las calles!



Las calles de Miami arden con la nueva acción de «Battlefield Hardline». La saga da un giro hacia el mundo de los policías en una urbe moderna.

¿SABÍAS QUE...

...para hacer más realista la campaña individual todos los personajes de la misma –protagonistas y secundarios– están interpretados en la versión original por conocidos actores americanos de cine y series de televisión de éxito?



Una historia de película. Bueno, en realidad de serie de televisión, que es en lo que se inspira la campaña.



Visceral renueva el multijugador de la saga. El cambio de escenarios, y los combates entre policías y criminales lo son todo.

LA ACCIÓN SE TRASLADA A LAS CALLES DE MIAMI, INFESTADA DE CRIMINALES Y CASOS A RESOLVER

El de «Battlefield Hardline» es un giro de los que se pueden considerar radicales. Sí, hablamos de un juego de acción. Por supuesto que hay tiros, hay intensidad, hay persecuciones. Hay buenos y malos –en esa tendencia maniqueista tan práctica siempre en los videojuegos–. Hay vehículos. ¿Es esto un giro radical? Pues la verdad es que más de lo que parece si sólo nos guiáramos por esta breve descripción.

Visceral Games, los creadores de la saga «Dead Space» y también de parte del multijugador de anteriores entrega de «Battelfield», han cogido la saga diseñada por DICE y los primero que han hecho ha sido dejar el ambiente bélico a un lado. Ahora, la acción se traslada a las calles de Miami, una ciudad actual, moderna, repleta de vida diurna y nocturna. Y de criminales y delitos.

Como ya sabrás, a buen seguro, ahora no se trata de guerra asimétrica, de un ejército contra otro, de la guerra futurista, de conflictos internacionales. Ahora se trata de combatir el crimen, el tráfico de drogas, los atracos, los asesinatos. Y de hacerlo con una placa en la mano y con la ley de tu lado. Bueno, si es que en un momento dado no decides saltártela...

«Battlefield Hardline» intenta abrir una nueva vía para la saga de acción, evitando así una competencia directa de forma anual contra su gran rival «Call of Duty». Y la verdad es que lo visto hasta ahora, promete.

Una serie de TV

Cuando leas esta preview ya estarás jugando a «Battlefield Hardline», si es que eres de los que el primer día está ya en la tienda comprando o descargando la novedad de turno. Pero las fechas de cierre de este númerod e

SE PARECE A...



BATTLEFIELD 4
El anterior juego de la saga apostaba por una historia de guerra moderna, más habitual.



COD ADVANCED WARFARE
El último gran nombre de la acción también se situaba en un entorno de guerra moderna y futurista.



En algunos modos especiales el rescate de rehenes es el objetivo a conseguir. En otras ocasiones hay que atracar bancos. Tú eliges qué prefieres.



El uso de la placa de policía será una de las claves a la hora de neutralizar delincuentes. No todo es disparar.

UNA DE POLIS

Combate el crimen en las calles de Miami



Entornos para planificar estrategias. Uno de los pilares del diseño de las misiones en «Hardline» es que la mayoría de escenarios están contemplados como entornos con múltiples accesos al objetivo, de modo que podamos diseñar tácticas.



Una historia de serie de TV. El guión de la campaña de «Battlefield Hardline» se estructura como una serie de televisión, dividida en 10 capítulos, más un prólogo, que contarán la historia de Nick Mendoza, el protagonista del juego.



Acción multijugador para todos. Siete modos multijugador diferentes y ocho mapas en los que se desarrolla la acción forman el conjunto de este apartado en el juego. Y, además, quieren ser totalmente diferentes entre sí.



Como ocurría con sus antecesores de la saga, el caos se suele imponer en cuanto empiezan a volar las balas. Estudia el escenario.

EL MULTIJUGADOR SE RENUEVA TAMBIÉN EN LA SAGA CON MODOS ESPECÍFICOS PARA CRIMINALES

Micromanía –el tiempo siempre impone su ley– nos ha impedido poder jugar y hacer un análisis completo, como era nuestra intención.

Si, por el contrario, no eres de aquellos jugadores devorados por la ansiedad del primer día, te haremos un breve repaso a lo que te espera en el nuevo juego de Visceral.

La campaña de «Battlefield Hardline» nos pone en el pellejo de Nick Mendoza, un detective de la policía de Miami que, en sus rutinarias misiones de control a delincuentes y bandas, se topa de repente con algo mucho más gordo de lo habitual. Algo que involucra armas y drogas a gran escala y que va más allá de los delitos municipales.

Esta campaña se estructura como una serie de televisión moderna, dividida en diez capítulos. Tal es el énfasis en este apartado, que cada capítulos concluye con un "cliffhanger", uno de esos anticipos de "en el próximo capítulo", y el siguiente arranca con "en el capítulo anterior", tal y como las series nos tienen acostumbrados.

Este estilo se deja ver también en el hecho de que Visceral y EA han contratado a guionistas profesionales que han trabajado en series como True Detective para dar forma a la historia de Nick. Toda una declaración de intenciones.

Placa y pistola

Una de las peculiaridades de «Hardline» es que la acción –en la campaña, claro– ya no es sólo cuestión de ir pegando tiros a diestro y siniestro, sino de exploración, planificación de tácticas según el entorno y de acercarse a los delincuentes de formas di-


Los escenarios de Florida dan mucho juego, sobre todo en el multi. ¿Te imaginas perseguir criminales rodeado de caimanes? ¡Pues lo verás en directo!

Más allá del multijugador bélico convencional

Aunque, inevitablemente, habrá coincidencias entre los modos multijugador de cualquier título de acción bélica –incluyendo los de la serie «Battlefield»– y «Hardline», lo que Visceral ha querido ofrecer en la nueva entrega intenta apartarse de fórmulas ya conocidas, incluso por el propio escenario. Las zonas urbanas, las everglades de Florida, o edificios modernos –como un banco– nos esperan para ofrecernos nuevos desafíos junto a los amigos.



Hasta 9 mapas multijugador diferentes te permitirán disfrutar de todos los modos disponibles.


Las persecuciones de criminales, tanto en campaña como en multijugador, es una de las bases del diseño de acción en «Hardline».

versas. Podrás ir de manera directa, con el arma en la mano, lo que hará que rápidamente las balas empiecen a volar. Si, por el contrario, enseñas tu placa –siempre que haya menos de tres delicuentes, preferentemente– podrás neutralizar a los criminales sin tiros, esposándolos.

El diseño de los escenarios, además, se ha creado teniendo en mente distintos caminos para cumplir tus objetivos y usando elementos del entorno de forma táctica. La acción es ahora más cerebral, si quieres definirlo así.

También tendrás diversas herramientas a tu alcance para cumplir con estos objetivos: escáneres, objetos para crear distracciones, etc. En pocas palabras, aunque muy intensa a veces, la acción en «Hardline» también será más pausada, con múltiples diálogos y cinemáticas que desarrollarán la historia y los personajes.

Multijugador para todos los gustos

Claro está que en un «Battlefield» el apartado multijugador debe ser uno de los pilares del conjunto. Mientras en la beta los modos disponibles han sido limitados, hasta ocho modo diferentes están incluidos en la versión final del juego.

Prácticamente todos ellos están pensados con la acciópn por equipos en mente, como es lógico, con criminales y policías enfrentados en diversas situaciones. Desde persecuciones, atracos, rescates de rehenes, conquista de puntos estratégicos marcados en el mapa, etc. hasta el robo de coches y otros desafíos, el multijugador de «Hardline» quiere ser pura adrenalina. Aquí sí que la acción no tiene nada de pausada.

Además, según el modo escogido, podemos elegir entre roles diferentes, por si quieres hacer algo más que, simplemente, pegar tiros y correr como alma que lleva el diablo.

«Battlefield Hardline» ya está en la calle, y promete cambiar la saga de DICE para siempre. Otra cosa es que lo consiga, pero al menos ahí está la nueva propuesta. A.P.R.



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Aventura**
- Estudios/Compañía: **Deadalic Entertainment**
- Distrib.: **AvanceDiscos**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **27 de Marzo de 2015**

deponia.de/en

LAS CLAVES

- Será **una aventura de estilo clásico, en 2D**, con gráficos creados a mano, que cerrará la trilogía de «Deponia».
- El protagonista, **Rufus, aparecerá por triplicado en la aventura**, tras una accidente con una máquina de clonación.
- Volveremos a resolver **multitud de puzles lógicos**, donde necesitarás tanto ingenio como explorar a fondo.
- De nuevo **Goal y el Organon serán pilares de la trama**, y elementos clave de la acción.

Primera Impresión

El cierre de la trilogía «Deponia» aterriza por fin en España en edición física, para poner colofón a una de las historias más delirantes y divertidas que hayas visto en el género.

¡Allí, una aventura loca a la vista!

Goodbye Deponia

No es mentira: Rufus la va a liar de nuevo. Dicen que no hay dos sin tres, pero una cosa son tres aventuras y otra... ¡tres Rufus!

Estamos con la duda. Al ser tres, ¿debería ser "tres Rufus" o "tres Rufuses"? Lo correcto, según la RAE, sería la segunda opción, pero suena tan, tan raro... ¡Oh, sí! Perdonad, sabemos que la duda es bastante tonta, pero ya que hablamos de la saga «Deponia» y uno de los personajes más delirantes y estrambóticos que se puedan imaginar en el panorama actual de la aventura, tampoco es de extrañar que se nos haya contagiado algo de su estupidez. Y es que Rufus vuelve. Lo hace a finales de marzo, con la última entrega de la trilogía de «Deponia» que, por fin, aparece en formato físico en España. Y sí, por fin ya que, aunque parezca mentira, el juego lleva pululando por ahí desde hace algo más de un año. Eso sí, en perfecto inglés, así que si la versión que aparezca aquí está traducida y además no será necesario descargarla, pues no está mal la cosa, no.

Tres Rufuses, tres

Si la saga «Deponia» siempre se ha caracterizado por su sentido del humor y la creación de un protagonista realmente hilarante en sus acciones y diálogos, no es de extrañar que Daedalic haya querido cerrar la trilogía a lo grande. Y sí, lo ha hecho precisamente multiplicando por tres a Rufus. La trama del juego pone a Rufus, en un momento dado, junto a una máquina de crear clones y, claro, es fácil imaginar lo que pasa. Si, de nuevo, salvar a Deponia –los habitantes del Organon siguen con la intención de cargarse el planeta-vertedero– es el objetivo, además de –otra vez– rescatar a Goal, que ya no se sabe si se mete ella solita en líos o lo hace por culpa de Rufus, imagina ahora que todo eso se junte con tres metepatas de aúpa.



Goal, el Eliseo, el Organon, Rufus... ¡ah, la saga «Deponia»! Las locas aventuras de uno de los mejores personajes del género volverán a final de marzo.

¿Es realmente necesario simplificar la exploración?

En su momento, cuando el primer «Deponia» apareció en España de la mano de FX, ya hablamos de la peculiaridad de las aventuras de nuevo cuño para facilitar la vida al jugador con detalles de diseño como la identificación inmediata, con sólo pulsar una tecla, de todos los puntos calientes en pantalla. Es algo que se mantendrá en «Goodbye Deponia», como era de esperar, pero te aseguramos que, pese a ello, la dificultad del juego no será nada baja...





Ya sea en solitario o con la ayuda de Goal, Rufus siempre meterá la pata. Es especialista en ello.



¿Será capaz de liarla aún más de lo que imaginamos? Tratándose de Rufus, es seguro. Y en esta aventura no habrá uno, sino ¡3 Rufuses!

Además, uno de los apartados del nuevo diseño de la jugabilidad será, precisamente, poner a colaborar en ciertos momentos a los tres Rufuses a la vez para resolver algunos puzles. ¿Imposible? ¡No hay nada imposible si se intenta con humor!

Estilo "deponiano" 100%

El diseño de la acción en «Goodbye Deponia» no variará sobre lo ya conocido de los dos juegos precedentes. El interfaz será idéntico, así como el inventario y su acceso –que podrás elegir entre el sistema con la rueda del ratón o un estilo más clásico–, y también pulsando una tecla activarás en pantalla todos los puntos calientes a investigar o utilizar. Los diálogos seguirán siendo claves

VUELVE EL UNIVERSO "DEPONIA" EN LA ULTIMA ENTREGA DE LA TRILOGÍA DE AVENTURAS MÁS LOCA

para localizar pistas, personajes y descubrir nuevos objetos y localizaciones, y estarán llenos de un humor socarrón y algo macarra.

Aunque los personajes principales apenas han variado, y siguen estando ahí los ya conocidos, seguro que también nos llevamos alguna sorpresa mientras ayudamos a Rufus, Goal y los demás a combatir al Organon y sus fuerzas. Algunos son secundarios, pero interesantes, como los fans de Rufus –sí, el mundo está definitivamente loco– que darán lugar a diálogos y situaciones realmente estrambóticas, pero es que la historia de «Goodbye Deponia» será cualquier cosa menos normal.

Cuando leas estas líneas ya podrás echarle mano a la conclusión de esta descacharrante trilogía en la que la imaginación es tan importante como la intuición y la reflexión. Así que, ya sabes, si con uno no tenías suficiente, apúntate a los tres personajes que te esperan para salvar Deponia y acabar con el Organon. Rufus te está esperando. A.P.R.

SE PARECE A...



› CAOS EN DEPONIA
La anterior entrega de la saga contenía las líneas maestras del diseño y jugabilidad actuales.



› RANDAL'S MONDAY
La aventura de Nexus Games también ofrece un sentido del humor salvaje y socarrón, muy de los 90.



¡Espectacular y trepidante! «World of Warships» eleva el realismo gráfico pero mantiene la optimización y la fluidez de anteriores juegos de Wargaming.

¡ALÍSTATE EN LA ARMADA!

WORLD OF WARSHIPS

Desde el clásico "Hundir la flota" que jugaste de chaval lo de los piques no ha cambiado, pero todo lo demás sí... Y los listillos que ponían su acorazado en "L" tienen los días contados. ¡Venganza!

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción/Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Lesta Studio/Wargaming**
- Fecha prevista: **Verano de 2015**

CÓMO SERÁ

- Un free-to-play de espectaculares **batallas navales online** que contemplará micropagos.
- Combatirás en tutoriales, batallas de hasta 8 contra 8 jugadores o en **batallas cooperativas** contra bots.
- Estarás al mando de cuatro tipos de navío: **destructores, cruceros, acorazados y portaaviones.**
- **La habilidad en el tiro balístico** y las tácticas serán aspectos clave.
- Adquiriendo experiencia y fondos podrás explorar una extensa **carrera tecnológica** de 10 niveles.

Un juego de barcos de guerra parecía el único paso lógico –casi inevitable– que Wargaming podía dar en su especialidad, los juegos bélicos de batallas online. Después de los blindados de «World of Tanks» (2010) y de los aviones de «World of Warplanes» (2013), era el turno de las batallas navales, claro. ¿Así de simple? Desde luego que no. Si los anteriores juegos forjaron un modelo comercial de gran éxito para la compañía bielorusa, la concepción técnica y la jugabilidad de «World of Warships» presentaba importantes retos: escala, sistema de control, interfaz, modalidades... Y con un público objetivo de millones de jugadores, la fórmula resultante no puede ser un disparo de tanteo. ¡Tiene que acertar!

Wargaming tiene el disparo muy calculado, no en vano lleva no menos de cuatro años dándole vueltas a la idea. Y para dar con la fórmula los componentes principales son: una acción sencilla y trepidante –característica de Wargaming– y una gran amplitud táctica en un escenario de guerra naval. A esto hay que añadirle un espectáculo audiovisual de primera y una cumplida localización. Todo ello, por supuesto, estará dentro de un contexto que sólo es vagamente histórico –alrededor de la Segunda Guerra Mundial– pero que ofrece reproducciones muy fidedignas buques de guerra.

Guerra naval online

Buques. ¡Piénsalo un momento! Son máquinas mucho más complejas que cualquier tanque o caza. Incluso al comienzo del siglo XX –punto de partida de la tecnología del juego– los buques de guerra eran plataformas de armas completas, con muchos elementos independientes (baterías principales, cañones AAA, lanza torpedos, etc.). ¿Cómo demonios controlar todo eso en un arcade de acción online? ¡Esta es la cuestión clave!

Botadura ceremonial

La fase final de pruebas de «World of Warships» permitió a muchos aficionados (desde **micromania.es** por ejemplo) acceder eventualmente a una versión beta del juego. Muy buena pinta, sí, pero después de jugar surgían muchos interrogantes. Así que, ante la oportunidad de visitar las oficinas de Lesta Studio en San Petersburgo y charlar con los desarrolladores de «World of Warships», no lo dudamos y nos fuimos para allá. Ahora sabemos qué esperar de «World of Warships» y podemos concretar algunos detalles. Si tú no tuvis-



¡Boom, boom, KATABOOM! A veces no podrás –ni querrás– evitar enzanzarte en un brutal cañoneo intercambiando fuego directo. El pez pequeño tiene las de perder si los torpedos fallan.

¡Batallas épicas! Bueno, dentro de lo que dan de sí 20 minutos y de que no te juegas más que la honrilla... Pero sí, es lo que nos anunció Wargaming y son "épicas". Además, siendo un juego online, no cabe subestimar los piques a discreción.

HISTORIA EN VIVO

Pese al aire desenfadado de las batallas –sello de Wargaming– una recreación fidedigna de cada nave ha sido un asunto prioritario en el juego. Aleksandr Zotikov, Diseñador 3D, nos mostró ejemplos de las detalladísimas reproducciones, previa consulta de una ingente cantidad de documentos históricos y planos reales.



¡Blancos de superficie! Interpretar y percibir los objetivos y las amenazas requerirá cierta práctica y un aprendizaje constante. A cambio, la dimensión táctica del juego es muy gratificante.

El largo alcance de los portaaviones nos brinda una vertiente estratégica, con la que diriges unidades, escuadrones de bombarderos y torpederos.

MANIOBRAS AL LÍMITE, DISPARO BALÍSTICO, TÁCTICAS... PREPÁRATE PARA BATALLAS NAVALES ÉPICAS

te ocasión de probar la beta, al final de este reportaje se explica brevemente el sistema de juego a través del interfaz. Pero volvamos a las impresiones que nos ha dejado el juego. La diferenciación de navíos en clases, la extensión de los mapas y la guerra naval han sido interpretadas para agilizar las batallas, proporcionar equilibrio y ofrecer una gran amplitud en las tácticas de la guerra naval. «World of Warships» no es un «World of Tanks» de barcos, es un juego muy distinto por su escala y diversidad de acciones, situándose a medio camino entre la acción, la simulación y la estrategia.

Zafarrancho de combate

Aunque la bandera es lo de menos, en «World of Warships» contaremos con al menos tres armadas de entrada: la Marina Imperial Japonesa, la US Navy y la Armada Rusa. Y para elegir clase dispones de acorazados, cruceros, destructores y portaaviones. ¿Y los submarinos? Nosotros también preguntamos por esta clase y la respuesta de los chicos de Lesta Studio está fundada: La naturaleza del escenario es, en esencia, "bidimesional", con múltiples objetivos y amenazas que te obligan a pensar en 360º. Los *U-boats* desvirtuarían esta idea y harían muy difícil introducirlos respetando el equilibrio en el combate, aunque en Lesta no descargan hacer algo con los "U-boats" en el futuro –¿quizá una expansión?–. En la beta, al final, no los hemos echado de menos, pero pronto podrás poner tú mismo este free-to-play a prueba. «World of Warships» arriba para reconquistar horas de ocio de muchos veteranos de Wargaming y para cautivar a muchos jugadores nuevos. **S.T.M.**

CARRERA TECNOLÓGICA

El desafío de «World of Warships» a largo plazo consistirá en obtener experiencia y fondos virtuales para explorar el árbol tecnológico del juego. Así podrás desarrollar y adquirir decenas de navíos más avanzados y equiparlos con armamento específico. Por supuesto, tratándose de un *free-to-play*, podrás comprar oro virtual y canjearlo por fondos y experiencia. El equilibrio de pagos es una cuestión por aclarar, pero hasta ahora Wargaming ha evitado caer en el *pay-to-win* con unas reglas de progreso razonables.



CLASES DE NAVÍOS

Aunque el control es esencialmente idéntico para todas ellas, cada clase de navío tiene un papel diferenciado en la batalla en función de su velocidad, alcance, maniobrabilidad y tipos de armas. Cada clase cambia el modo de combatir y presenta distintas variaciones tácticas.

› **Acorazado:** Armados con baterías de gran calibre y alcance, son los pesos pesados... Pero su tamaño les hace vulnerables a corta distancia.

› **Cruceros:** Con su gran potencia de fuego y mayor cadencia suelen situarse en vanguardia y aún son capaces de eludir torpedos.

› **Destructores:** Su velocidad, menor tamaño y agilidad son sus mejores defensas. Armados con torpedos pueden dar rápidos y letales golpes.

› **Portaaviones:** Su tamaño y escasa agilidad no aconsejan exponerlos, pero desde retaguardia pueden lanzar ataques aéreos a cualquier lugar.

¡La tensa calma antes de la batalla! Al comenzar, mientras estés en ruta, el suspense irá en aumento... ¿Por dónde atacará el enemigo? ¿Te estarán emboscando?

CÓMO SE JUEGA A WORLD OF WARSHIPS

A lo largo de la Segunda Guerra Mundial, los buques de guerra reproducidos en «World of Warships» se desarrollaron para asumir distintos cometidos dentro de una ***task force*** (fuerza operativa). A la hora de ponerte al timón, ten en cuenta qué tipo de navío mandas, para servirte de sus ventajas y evitar condiciones en las que resulte más vulnerable.

Dicho esto, y a diferencia de los tanques y aviones de anteriores juegos de Wargaming, los buques son máquinas mucho más complejas. **¿No será muy complicado manejarlos?** Los chicos de Lesta Studio han diseñado un sistema de control que –sin renunciar a una gran amplitud táctica– permite **manejar cualquier buque** de guerra fácilmente en el juego. Y es que el interfaz es una de las claves de «World of Warships». Si te perdiste la **beta** aquí te lo explicamos un poco, para que veas que jugar es sencillo. Vencer ya es otra cuestión.



EQUILIBRIO DE BATALLA
En el margen superior un indicador muestra los navíos de ambas flotas, su clase y cuáles han sido hundidos, y si cumplen ciertas condiciones aparecen barras de progreso que muestran hacia qué bando se inclina la victoria.

¡TOCADO!
Haciendo zoom, se activa la visión de binoculares para apuntar las baterías a larga distancia, hasta el límite de alcance. Para conseguir un impacto, tienes que calcular a ojo, sirviéndote de los indicadores. ¿Qué tal tu puntería?



ATAQUE CON TORPEDOS
¡Atento a la alerta de torpedos! Maniobra rápido para evitarlos, pues son el arma más devastadora. Al mismo tiempo, si tu buque está armado con torpedos podrás hundir o dañar seriamente incluso a un acorazado, pero acertar en el blanco requiere técnica, acercarse peligrosamente y que tu presa no los vea venir a tiempo.

COMUNICACIONES
«World of Warships» soportará chat de voz, claro, pero también es posible comunicarse con el equipo o el resto de jugadores por chat escrito [Enter]. ¡Los mensajes pueden ser cruciales para coordinar ataques!



INTEGRIDAD DEL CASCO
La silueta muestra el nivel de daños sufridos por el buque y el efecto potencial de los incendios, en gráficos y en cifras. Vigílalo antes de entablar un duelo con un buque enemigo.

RUMBO
Rodeado de una brújula, este gráfico muestra la orientación de tu navío, del viraje [A, D] y de la perspectiva de cámara. También puedes ver qué baterías están orientadas correctamente y listas para disparar, así como la procedencia de amenazas cercanas.

***AVANTE* - MÁQUINAS**
Aquí ves la potencia de avance seleccionada [W] para los motores: A toda máquina, 3/4, 1/2, 1/4 y reversa [S]. También se indica la velocidad en nudos.

PILOTO AUTOMÁTICO
Se ilumina en verde cuando está activado y sigue la ruta fijada desde el mapa [M]. Ante una amenaza o alerta de colisión basta con virar para desactivarlo.

BATERÍAS PRINCIPALES
Muestra qué baterías -identificadas por un número- están listas, cuáles están recargando y cuáles fuera de ángulo.

MUNICIÓN DE ALTO EXPLOSIVO
Es el armamento de las baterías principales por defecto dada su versatilidad [1].

MUNICIÓN PERFORANTE
Este obús debe dirigirse a la línea de flotación y es idóneo contra los acorazados [2].

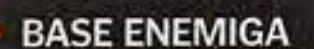


¡*SHOOTER* TÁCTICO!

Danny Volkov, Director de Desarrollo, nos explicó un aspecto crucial en la jugabilidad: el **sistema de puntería**. Los barcos maniobran despacio, así que el reto se concentra en el tiro balístico y, en lugar de un indicador predictivo, el disparo debe calcularse con la mira binocular, aportando una dimensión táctica al juego que premia la habilidad.



HISTORIAL DE LOGROS DE LA BATALLA
Aquí se irán almacenando tus logros de batalla: hundimientos, quillas perforadas, aciertos de torpedos y baterías, aviones abatidos e impactos a la ciudadela, entre otros.



BASE ENEMIGA
Las condiciones de victoria estarán ligadas a la captura de áreas enemigas. También convendrá mirar ocasionalmente el horizonte y al mapa para detectar ataques aéreos y aviones de observación.

LOGROS EN TIEMPO REAL
Aquí se irán mostrando los aciertos que vayas consiguiendo al disparar, de manera que sepas qué tipo de daños estás causando con baterías o torpedos.

EVENTOS DE BATALLA
Esta línea de texto notificará los navíos que hayan sido destruidos y por qué jugador. En verde si es una victoria aliada o en rojo si es al contrario.

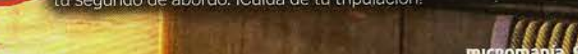
NAVEGACIÓN CARTOGRÁFICA
El mapa [M] te permitirá establecer una ruta hacia al área de conquista o al sector que desees defender [Mayúsculas + clic izq.]. Deberás tener cuidado con los virajes cerrados cerca de islotes, incluso el destructor más ágil tarda en maniobrar.

TORPEDOS
Se disparan desde los laterales y ofrecen una asistencia predictiva al disparo [3]. Requieren acercarse y maniobrar pero son letales.

REPARACIONES
Activar las reparaciones [R] limitará los daños potenciales por incendio y permitirá abreviar la puesta en marcha de sistemas dañados.

ESPECIALES
Podrás desarrollar y montar distintos módulos especiales para cada navío. En este caso [T], un control de tiro mejorado para baterías antiaéreas.

¡INFORME DE DAÑOS!
Aquí recibirás detalles de los sistemas dañados por el fuego enemigo y cuáles han quedado inutilizados momentáneamente a la espera de reparación. Además de los mensajes de texto en pantalla, contarás con notificaciones y alertas de viva voz -y en Castellano- de tu segundo de abordo. ¡Cuida de tu tripulación!





micromanía te regala New

Fan de la aventura... ¡prepárate para el título más rompedor de Pendulo Studios! Una aventura genial valorada en 10 €, ¡gratis!

Seguro que si eres fan de las aventuras, el nombre de Pendulo Studios es para ti sinónimo de calidad, como uno de los más destacados en el género , pero si no conocías su trabajo más revolucionario, prepárate para dsifrutar de un jugazo sensacional, valorado en 10 euros.

Tras la pista del asesino

Todo comienza en los túneles del metro de Nueva York, donde están desapareciendo los vagabundos de la ciudad, para reaparecer como cadáveres calcinados. Henry White, heredero de una fortuna y voluntario en una ONG, empieza a investigar por su cuenta, puesto que la policía no presta atención a estos crímenes. Tendrás que ayudar a Henry a descubrir la verdad, pero la aventura sólo acaba de empezar, pues Henry no es el protagonista de la historia...

Cine y cómic

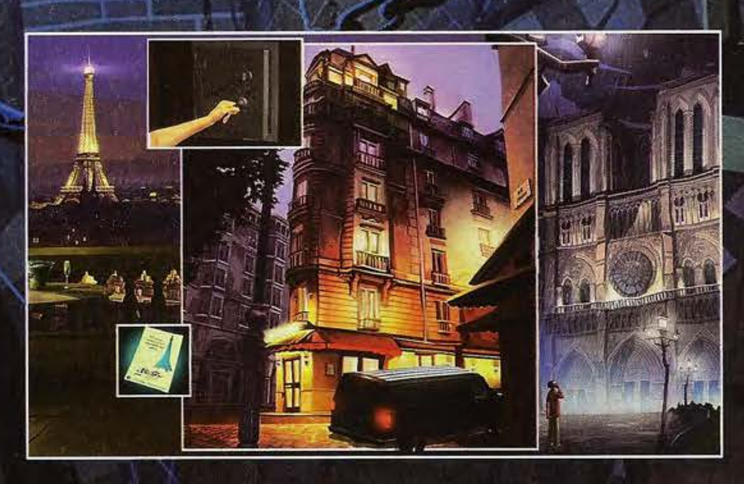
Una trama auténticamente cinematográfica se une a una estética de cómic, con viñetas que aparecen para narrar la historia, con un sistema revolucionario que te permite volver a puntos clave ya pasados, y descubrir los secretos que te has pasado por alto. ¡Descubre el misterio!

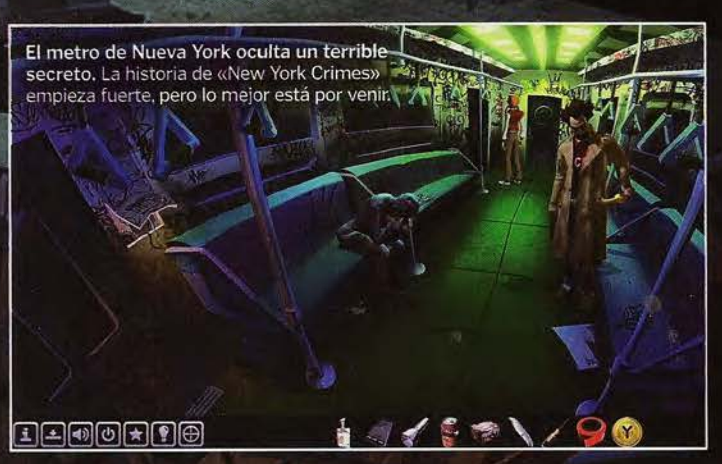
Pero... ¿Quién es John Yesterday?

La gran incógnita sólo se desvelará a medida que avances en la trama, pero la sensacional narrativa de «New York Crimes» te dejará asombrado tanto como su historia. El mes que viene, vivirás la aventura de tu vida en Micromanía. ¡Consíguelo!

¡DESCÁRGATELO GRATIS EL MES QUE VIENE!

York Crimes





El metro de Nueva York oculta un terrible secreto. La historia de «New York Crimes» empieza fuerte, pero lo mejor está por venir.



Maneja a Henry para descubrir el primer gran secreto, pero no será el único que te dejará de piedra cuando avances en la aventura. ¡Alucinarás!



NEW YORK CRIMES EN MICROMANÍA

¡LA AVENTURA MÁS TOTAL DE PENDULO!

Los fans de las aventuras gráficas estaremos de enhorabuena el próximo mes, cuando le podamos echar el guante a uno de los más destacados trabajos de Pendulo Studios, la referencia hispana para el género, en los últimos años: «New York Crimes» es rompedor en estilo, desarrollo y narrativa, y lo disfrutarás, gratis, en el próximo número de Micromanía

El análisis de «New York Crimes» apareció en el número 208 de Micromanía, en el que se descubrió el excelento e innovador trabajo de Pendulo, dando nueva vida al género de la aventura.

-"Una espléndida aventura, con un guión retorcido y lleno de giros y sorpresas, además de un estilo visual y narrativo a medio camino entre el cómic y el cine".

-"El trabajo más revolucionario de Pendulo, en el que la principal incógnita, descubrir quién es John Yesterday, es sólo la punta del iceberg de un juego genial".

Son sólo algunos comentarios. **PUNTUACIÓN: 90**



Y EN EL PRÓXIM DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

GRAND THEFT AUTO V

Llega la obra maestra de Rockstar al PC. ¿Está a la altura de las expectativas? ¡Descúbrelo en el próximo número!

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, E. Barco, B. Louviers

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
5/2015
Printed in Spain



CITIES SKYLINES

Alcalde, urbanista, político, gestor... Todo eso y mucho más te espera en el nuevo simulador de gestión y construcción.



THE WITCHER 3 WILD HUNT

El juego más esperado del año ya está aquí. Jugamos con la última versión previa al lanzamiento y te lo contamos todo.



GOODBYE DEPONIA

La trilogía de Deponia llega a su fin con el lanzamiento de la última entrega en nuestro país. ¡Vuelve Rufus!

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.